#260 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED

EXTRA DIK 92 PAGINA'S

FALLOUT 4
KIPPENVEL TO THE MAX!

SEKS IN GAMES!
STOMENDE PURETRO

MOOIS IN DE MAAK
15 GAMES DIE JE STRAKS MÓET SPELEN

MEGASPECIAL E3 2015

HORIZON ZERO DAWN

WWW.PU.NL

AUG 2015

BP € 4,75





PLUS: GESPEELD: CALL OF DUTY: BLACK OPS III • FIFA 16 • HITMAN • DOOM • THE DIVISION • HALO 5 • STAR WARS: BATTLEFRONT • UNCHARTED 4 • RISE OF THE TOMB RAIDER • DE E3 VOLGENS ZUURMAN & ZUURMAN • DE BESTE MULTIPLAYERGAMES ALLER TIJDEN • THE ELDER SCROLLS ONLINE: TAMRIEL UNLIMITED NU OOK TOP OP CONSOLE • STREET FIGHTER V: CAPCOM OP Z'N BEST • IDIOTE VRIJHEID IN LEGO WORLDS • ABZÛ IS BETOVEREND, RUSTGEVEND, MYSTERIEUS EN SPANNEND • SUPER MARIO MAKER: OOK VOOR DWAZEN • GAME-MONUMENT FALLOUT 3 • WELKE GAMES ZET DE PU-REDACTIE IN DE HALL OF FAME? • JE WEET NIET WAT JE MEEMAAKT MET RIGS • LEGO JURASSIC WORLD • THE TAKEN KING MAAKT DESTINY COMPLEET • EN NOG VEEL MEER...



Pag. 067

INHOUD

Dat Bethesda ging knallen op de E3 hadden we al voorspeld, maar die knal werd een soort van atoombom toen Fallout 4 werd aangekondigd... voor november 2015!


Pag. 026


Pag. 028


Pag. 030


Pag. 029


Pag. 076

COVERVIEW

PREVIEWS

REVIEWS

SPECIAAL

VAST



COLOFON
POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

HEET VAN DE NAALD



Op het moment van schrijven gutst het zweet van m'n lijf en zit ik er serieus over na te denken om met kleren en al in de gracht voor mijn huis te springen. Toch komt het mooie zomerweer als geroepen, want afgezien van de laatste plukjes Witcher 3 en Batman: Arkham Knight is het een rustige gamezomer voor mij. Er is genoeg backcatalog te spelen, maar het aanbod in juli en augustus is simpelweg beperkt. Mocht je echter in een vlaag van verstandsverbijstering denken dat dit betekent dat wij hier niks te doen hebben, dan heb je het mooi mis. De E3 is nog maar net voorbij - meer dan twintig pagina's hoogtepunten lees je in deze PU - of de eerste afspraken voor Gamescom dienen zich alweer aan. En er wordt al voorzichtig aan mijn hoofd gezeurd over de Tokio Gameshow. Veder zijn we ons alweer aan het voorbereiden op de mooie najaar releases die in september worden ingeluid met het veelbelovende Metal Gear Solid V. En daarna is het gewoon doorbeuken tot december, want er kómt me toch veel heets aan! Nee, vervelen hoeven we ons niet de komende maanden, maar ik ga toch echt effe twee weken bijtanken in Sicilië als je het niet erg vindt. Uiteraard gaan laptop, iPad, 3DS en PS Vita gewoon mee, want hoe heet het ook is, twee weken niet gamen is natuurlijk een no go. ● *Jan*



THE HEAT IS ON!

IEMAND MOET HET DOEN

Weinig tripjes deze maand, en dat had natuurlijk alles te maken met de beurs der beurzen in Los Angeles.
Vanwege hun camera en montage skills waren Tjeerd en Jurjen Bakker uitverkoren om mee te gaan, en Jan mocht als hoofdredacteur natuurlijk ook niet ontbreken. Maar wie moest de man worden die het kwartet compleet maakte? Wouter bleef thuis vanwege Filmfan.nl, JJ mag niet vliegen met z'n slechte rug, Samuel trok zich terug toen ie hoorde dat er nauwelijks boothbabes zouden zijn, Ed moest het blad runnen, Graddus was op vakantie en Jurjen had er als Nintendo fan niet veel te zoeken, vond ie... Tja, en toen moest Florian het maar doen.



Ed



Checkte deze maand...

... de pagina's van PU in m'n tuin. Als ik pagina's moet controleren en het is mooi weer, dan doe ik dat graag thuis. En m'n boot heb ik natuurlijk niet gebruikt toen ik werkte tijdens die hittegolf...

Jurjen



Dronk deze maand...

... weer alcoholhoudend bier, na een zelfopgelegde alcoholvrije periode van drie maanden. De eerste slokjes waren even wennen, maar na een blik of zes stroomde het weer als vanouds.

Samuel



Beviel deze maand...

... van drie schattige dinobaby's. Ik ben een trotse vader. (Lees: m'n amiibo-obsessie begint ongezonde vormen aan te nemen.)

Graddus



Was deze maand weer eens...

... op vakantie, in ons Franse buitenhuisje. Natuurlijk om me suf te gamen, maar ook een beetje om te werken; ik hield namelijk een episch dagboek bij! Check PU.nl.

Ondertussen...

Rolde deze maand met...

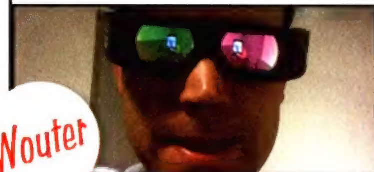
... de UE Roll, een portable bluetooth boxje van Ultimate Ears. Perfect, want ik draai alleen maar rock & roll. Volgende maand de review in PUlaria.



Jan

Droeg deze maand...

... liever een 3D-bril dan een zonnebril. Aangezien bioscopen en screeningrooms zo'n beetje de enige plekken in Nederland zijn met airco en dus ideaal om aan die smerige moerashitte te ontsnappen.



Wouter

Keek de afgelopen maand...

... naar het WK Vrouwenvoetbal en ik zag dat het (nog) niet goed was. Dan is er dus straks in ieder geval één ding niet goed aan FIFA 16.



JJ

Nino



Ging deze maand...

... alle zomerfestivals in Amsterdam af. Zo was ik op Keti Koti, waar ze de beste bbq kip hadden die ik ooit heb gegeten!

Tjeerd



Tilde zich deze maand...

... een ongeluk vanwege twee verhuizingen. Ik ben gaan samenwonen met m'n Spaanse vriendin en daarvoor moesten heel wat dozen gesjouwd worden. Onder andere in Madrid, met 40 grados. Pffffff!

Florian



Stond deze maand...

... samen met Tjeerd op de foto met zo ongeveer de enige boothbabe op de hele E3. Die Hardwarehoek jassen moet ze woest aantrekkelijk hebben gevonden!

Wordt vervolgd...

TOF PEERTJE

Shuhei Yoshida is de topman van Sony Computer Entertainment en een toffe peer. Hij zette dus ook graag z'n handtekening op de harde schijf klep van Florian z'n 20th Anniversary PlayStation 4, waarmee hij de waarde van dat sowieso al fel begeerde stukje hardware nog eens vertigvoudigde.
Mocht Florian die PS4 ooit verkopen, zal ie vermoedelijk wel deze foto moeten bewaren om te bewijzen dat het echt de handtekening van Yoshida is, want die rare krabbel had elke kleuterschool leerling natuurlijk kunnen zetten.



ZUURMAN & ZUURMAN

Iedereen die de afgelopen maand de E3 journaals op PU.nl heeft gezien, weet natuurlijk wie Zuurman & Zuurman zijn. Deze twee zwartkijkers wisten op hilarische wijze hun azijn te pissen over alles wat met de E3 te maken had.
Na Judge Ed als 'De Drijvende Rechter' en 'Groen als Graddus' opnieuw een schot in de roos, dachten wij. Vandaar dat we het chagrijnige duo vroegen om ook aan onze papieren E3 special hun medewerking te verlenen, waar zij met grote tegenzin in toestemden.



MEGA E3 SPECIAL!

Iedereen die onze E3 special in dit nummer betitelt als 'mosterd na de maaltijd' heeft deze 21 pagina's tellende terugblik nog niet gelezen, want het is echt iets heel tofs geworden.
Jurjen Bakker, Jan, Florian en Tjeerd zijn er eens effe goed voor gaan zitten en beschrijven de E3 zoals ie nergens beschreven is. Zelfs Ed zat af en toe tevreden te knikken toen hij hun bijdragen redigeerde voor onze vormgever Johnny. Enjoy!



ABO VAN DE MAAND

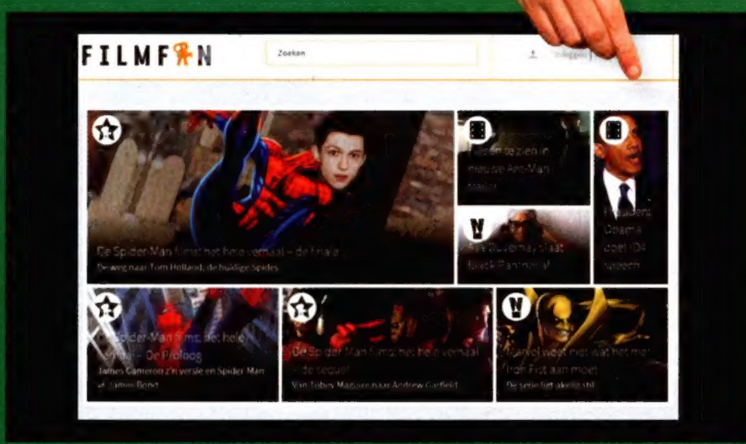
Tjeerd rijdt al maanden kris kras door het land om fanatieke gamers te bezoeken die (vanzelfsprekend) trouwe PU abonnees zijn. Dat doet ie graag, al hebben we de indruk dat ie daarbij een lichte voorkeur heeft voor bewoners van zijn eigen geboorteprovincie Friesland, want ook deze maand stuurde hij de redactie bolide richting het hoge noorden. Naar het plaatsje Driezum om precies te zijn, een dorpje dat zo afgelegen ligt dat er maar één keer week post wordt bezorgd!
Maar ook als je niet uit Friesland komt, scheurt de Lange Lindeboom graag naar je toe, hoor. Dus heb je een mooie gamecollectie (en een knappe moeder die een lekker bakkie koffie zet) stuur dan een mailtje naar **redactie@powerunlimited.nl** en wie weet sta jij volgende maand in de PU als Abonnee van de Maand.



Abonnee van de Maand Marco Ludema.

★ FILMFAN.NL

Natuurlijk staat PU.nl bij mij nog steeds prominent in mijn werkbalk Favorieten staan, maar inmiddels heb ik daar ook een plaatsje ingeruimd voor Filmfan.nl.
Wouters passieproject staat bol van het nieuws over films en series, maar ook akelig interessante features, reviews en fijne trailers. Wouter is bezig steeds meer PU-redacteuren over te halen om stukkies voor hem te schrijven (Nino, Jan, Tjeerd), dus misschien wordt het tijd dat ik ook een keer m'n filmexpertise aan de wereld verkondig!

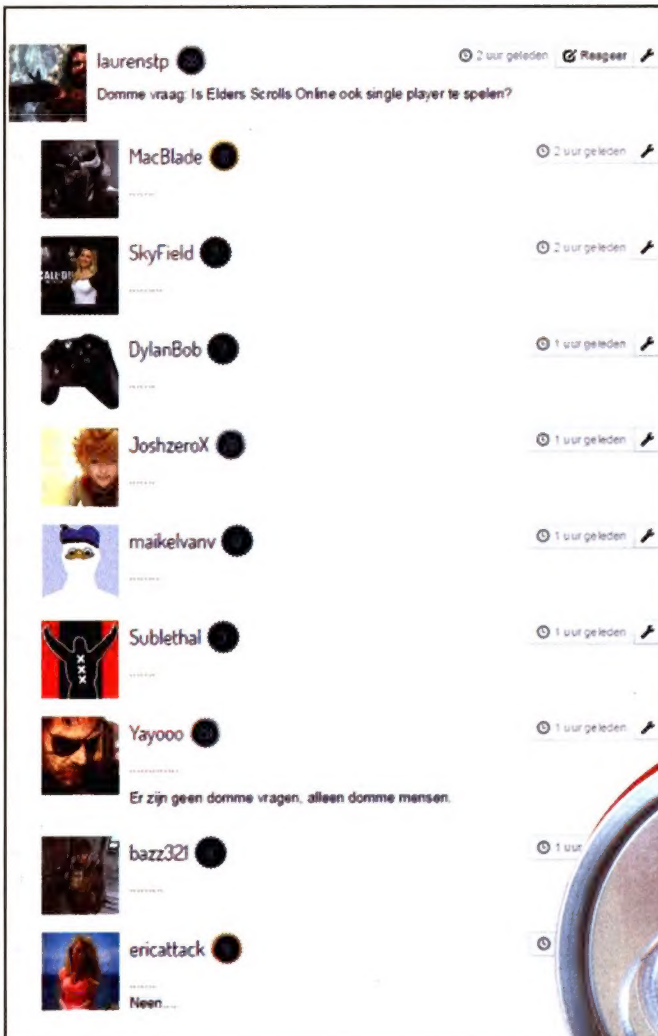


MMUNITY

Dagelijks lopen onze mailboxen over van jullie reacties op onze artikelen, blogs, filmpjes en andere onzin. De digitale PUmmunity bruist als nooit tevoren! Lees mee met de perikelen van de PU.nl community en sidder!

Stel 'm gewoon

We gaan er altijd voor het gemak van uit dat jullie, de PUmmunity, een zekere basiskennis op het gebied van games hebben. Dat onze lezers wel weten wat een GTA is bijvoorbeeld, en dat het begrip 'controller' jullie niet vreemd is. Maar misschien overschatten we jullie een beetje. Het volgende stond namelijk onder Alie's online review van The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited. En ja, dat is iets wat wij een 'MMO' noemen, wat staat voor Massively Multiplayer Online. We zeggen het er maar effe bij...



CHECK!
PU.nl/TamrielUnlimitedReview

Geen lef

Soms zijn jullie verdomd goed in oneliners. Je weet wel, van die opmerkingen in één zin die het waard zijn om op een tegeltje te zetten en boven je plee te hangen. Wij zagen er weer een langskomen onder een bericht waarin we vertelden dat Bethesda, Fallout Shelter vorig jaar nog niet durfde uit te geven, uit angst voor Fallout fanboy haat.



LekkerViben
2 uur geleden
Reageer
Doe niet tijger als je pussy bent

CHECK!
PU.nl/FalloutShelterPussy

Debunk

Het is misschien tijd om een mythe te ontkrachten. Noatak, een van onze meest trouwe en mondige bezoekers op PU.nl, is namelijk in de veronderstelling dat wij oceanen van tijd hebben. Of in ieder geval hadden. Ooit heeft PU namelijk een DVD uitgebracht waarin we een redactiewijde discussie hadden over wat de beste game aller tijden is. Misschien heeft dat de indruk gewekt dat we over elke review zitten te vergaderen, maar het is helaas geen perfecte wereld...



Noatak
19 uur geleden
Ik vraag mij af of ze het bij PU nog steeds doen zoals vroeger: aan de tafel zitten, dat de reviewer het cijfer presenteert en dat dan de rest zijn/haar mening erover geeft.

CHECK!
PU.nl/SlechteGamesDieSuperVerkochten



ABONNEE VAN DE MAAND

MARCO LUDEMA

Tjeerd reed onderhand al een half uur langs weilanden, koeien en schapen. Hij vond het prachtig, maar vroeg zich wel af of de PU in deze uithoek überhaupt wel bezorgd wordt! Niet zo'n gekke gedachte, want Marco die in het Friese Driezum woont, moet wel vaak wat langer op de PU wachten: 'Ze bezorgen hier de post maar een keer per week, op vrijdag.'

TJEERD | KOMT OP DE KOFFIE







Hij mag dan wel lid van Power Unlimited zijn, Marco speelt vrijwel alleen Nintendo games. Favoriet zijn de Super Mario Galaxy's, en dan vooral het eerste deel.
"Super Mario Galaxy is naar mijn mening de beste 3D-platformer die er is; de setting, controls, graphics... alle details kloppen gewoon".

Wil jij ook Abo van de Maand worden?
Stuur dan een mailtje naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. Abo vd Maand.



Samen met zijn zusje heeft Marco nog een NES (met welgeteld één game: Super Mario Bros. 2) waar alles op is begonnen en waar hij ontelbare uren op heeft gespeeld. Het was de aanstichter van zijn grote Nintendo liefde.
"Op mijn negende brak het virus echt uit."

Marco is autistisch en omdat hij zich te veel kan verliezen in zijn games, wordt hij door zijn ouders beperkt tot één uur gamen per dag. Dat vindt hij best streng, maar hij kan het ook wel een beetje begrijpen.
"Het is misschien maar goed ook, want anders zou ik mezelf eraan verslingeren. Ik hou zoveel van games dat ik het lastig los kan laten."



Waar Marco ook helemaal in op kan gaan, is het maken van fan-art. Het is iets waar hij misschien later wel meer mee wil gaan doen, zo heeft hij een paar van z'n tekeningen opgestuurd naar Playtonic Games, in de hoop dat ze het kunnen gebruiken voor Yooka-Laylee. Ziet er puik uit, Marco!





Marco heeft zijn profielwerkstuk geschreven over de levensloop van Mario, een boekwerk van meer dan zeventig pagina's inclusief een interview met onze eigen Jurjen! Marco was heel trots op dat interview, maar een ding snapte hij niet. Jurjen had een aantal spelfouten in zijn tekst gemaakt die Marco nog moest verbeteren voordat hij het inleverde, en dat vond hij wel wat jammer. Hmm, volgens ons had je dan de verkeerde Jurjen te pakken, Marinus; wij maken immers nooit fouten.

MARCO'S GAME PASPOORT

Naam: Marco Ludema
Leeftijd: 17 jaar
Lid sinds: 2013
PU.nl nick: Plankton1997
Favo PU-redacteur: Jurjen
Favo game ooit: Super Mario Galaxy
Bezit: Ongeveer 70 games, laptop, 3 consoles, 3 handhelds, meer dan 300 gametekeningen

Power Spy



● Het was weer Oranje Boven in LA waar Guerrilla met Horizon: Zero Dawn bakken met Awards voor Best Game of the Show wist weg te slepen.

● En dat was extra leuk voor ex PU-redacteur Jeroen, die nu community manager is bij de Amsterdamse top developer.

● Na jarenlang tientallen Gold Awards (aan voornamelijk Konami en Rockstar) te hebben uitgedeeld, kon hij er nu ook eens zelf een ontvangen.

● In Horizon is de hoofdrol weggelegd voor een stoere vrouw. En iedereen accepteerde dat zonder enige terughoudendheid. Er werd zelfs niet over geluld... totdat Sony zelf meldde dat ze het toch wel eng vonden, een vrouw in de hoofdrol.

● Nee, weet je wat eng is? Allemaal mannen in slechte pakken die slechte grappen slecht voorlezen tijdens een persconferentie.

● Ook een beetje eng vindt de Powerspy het applaus voor de makers van The Last Guardian tijdens de Sony persconferentie.

● Tuurlijk is ook de Powerspy blij dat de game nu eindelijk afgemaakt wordt. Maar klappen voor shit die feitelijk jaren te laat is...

● Ed verzuchtte onmiddellijk: 'moet je je voorstellen dat ik voor die baklappen ga klappen die straks hun E3-teksten te laat gaan inleveren'.

● Er waren dit jaar minder boothbabes dan ooit in het Convention Center.

● Nog effe en gamers gaan eindelijk beseffen dat niet alle vrouwen met cup D in een te strakke beha door het leven huppelen.

● De Powerspy snapt nu ook meteen waarom Sam dit jaar niet mee was. Nintendo deed weer raar, veel Japanse digitale pracht was er niet te zien en nu waren er ook al bijna geen halfnaakte dames meer.

● Daar gaat Sam dus niet elf uur voor in een vliegtuig zitten...

oPUnie



DE DRIE MYTHEN

Er duiken bij de voorbeschouwingen op een E3 altijd weer titels op waarvan iedereen wil dat ze aangekondigd worden, maar waarvan ook iedereen bijna zeker weet dat het niet gaat gebeuren. De laatste jaren gold dat voor The Last Guardian, Half-Life 3 en Beyond Good & Evil 2.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

The Last Guardian

Van dat illustere rijtje kan er dan eindelijk een worden weggestreept. Het zat er al een tijd aan te komen, maar dit jaar werd The Last Guardian aangekondigd tijdens de Sony persconferentie. Halleluja! Maar waarom duurde dit nou zo lang? Heel simpel. Omdat we jaren terug op de E3 voor de gek zijn gehouden. De beruchte demo die we toen zagen, draaide niet op een PS3. De console kon dat technisch niet aan. Daarom moest men tot 2012 wachten voor men echt aan de slag kon. En het productieproces verliep ook daarna niet bepaald gladjes. Zo werd de demo die we op de afgelopen E3 zagen niet live gespeeld. Dit omdat de A.I. van de vliegende hond nog te onvoorspelbaar was om er zeker van te zijn dat hij het jongetje steeds zou helpen.

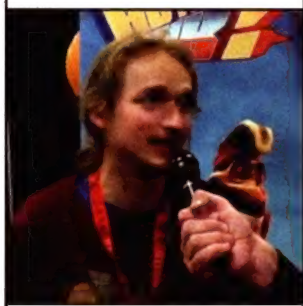


Half-Life 3

Blijven over Half-Life 3 en Beyond Good & Evil 2. Over de eerste game kunnen we duidelijk zijn; dat gaat voorlopig niet gebeuren. Een grapjas kreeg de wereld nog effe aan het sidderen met een neppe website en er was nog wat vage hoop op een reveal van Valve's masterpiece tijdens de AMD PC Gamer persconferentie, maar er viel noppes, nul, nada te vertellen.

Het lijkt erop dat Gabe Newell niks meer heeft met zijn kindje. Aan de andere kant, van Fallout 4 wisten we ook niets en daar werd dus jaren in het diepste geheim aan gewerkt. Hoop doet leven.

> **"Mensen op het internet kunnen ook best aardig zijn."**



Roel Ezendam van Indie topper Action Henk heeft er een paar gevonden.





Geen schaars geklede godinnen, wel The God of War op de E3.

BG&E 2

Beyond Good & Evil 2 toonde wel wat tekenen van leven, maar die tekenen gaven niet al te veel hoop op een goede afloop. Want is de grote man achter dit project, Michel Ancel, nu nog wel of niet werkzaam voor Ubisoft? De berichten vlogen alle kanten op, terwijl de man himself er het zwijgen toe deed.

Feit is dat Ancel een eigen studio is begonnen en aan een game genaamd 'Wild' werkt; vorig jaar getoond tijdens de Sony persconferentie en nu niks meer van gezien. Ook erg vaag. Mogelijk dus dat Ubisoft BG&E 2 zelf in house gaat (af) maken; de vraag ernaar wordt in ieder geval met het jaar groter.

Welke?

Het trio is nu een duo geworden, en dus moet er weer een bij. De vraag is: welke game? De titel moet minstens een jaar of vijf geleden 'aangekondigd' zijn om toe te kunnen treden tot het illustere tweetal. We hebben een jaar de tijd om hierover na te denken.





LARA NOG STEEDS ONZEKER?

Ken je dat? Dat nare gevoel alsof je stenen in je buik hebt? Dat je voelt dat er iets niet helemaal in de haak is? Dat gevoel vlak na een tentamen, waarvan je vermoedt dat je 'm verknald hebt, of dat je vriendinnetje het heeft uitgemaakt en je de volgende dag wakker wordt...

Dat gevoel heb ik rond de releasedatum van Rise of the Tomb Raider. De game was prominent vertegenwoordigd op de E3 en was een van mijn favorieten... maar was niet speelbaar. En dat terwijl alle andere najaarsklappers van Microsoft (Halo 5, Forza 6, Fable Legends) wél speelbaar waren.

De game werd live gespeeld, maar in hoeverre dat van A tot Z ingestudeerd/gescript was, liet zich moeilijk raden.

En dan is er nog die andere game: Fallout 4. Die komt dus op EXACT dezelfde dag uit als Rise of the Tomb Raider. Beide zeer verschillende spellen, maar wel beide (vooralsnog) singleplayer only games. En de consument kan maar één keer zijn geld uitgeven.

En dan heb je nog het feit dat Microsoft niet per se de game hóeft uit te brengen. Niet alleen is hun exclusieve line-up al zeer solide, maar daarnaast doen alle third-party uitgevers ook nog eens een flinke duit in het zakje. Assassin's Creed, Need for Speed, FIFA, Hitman, Call of Duty, Destiny DLC, Mad Max, Just Cause 3, Star Wars: Battlefront... als Xbox One-speler hoef je je sowieso niet te vervelen.

Dus die 10 november release van Rise of the Tomb Raider? Mijn Glazen Bol ziet het niet gebeuren.

DE METROID PRIME FUCK YOU FORCE

De grootste teleurstelling van de E3 2015 was voor mij Metroid Prime Federation Force. En ik stond daar niet alleen in. De trailer op YouTube had na één dag al 25.000 dislikes (90 procent van de stemmen), en een overhaast opgezette petitie met het verzoek aan Nintendo om de game níet uit te brengen, is al tienduizenden keren getekend.

Nee, al die negatieve mensen hebben de game nog niet gespeeld. Ik ook niet. Misschien wordt Metroid Prime Federation Force ook best een leuke game. En natúúrlijk is het idioot om een petitie op te zetten tegen een game die je niet wil hebben - gewoon in de winkel laten liggen volstaat dan ook wel, dacht ik zo. Maar toch snap ik het sentiment wel een beetje. Heel goed, eigenlijk.

In een vorige PU schreef ik het artikel 'Waar is Samus', toen nog in de hoop op een spoedige terugkeer - na bijna tien jaar afwezigheid - van mijn geliefde Metroid-franchise en alles waar die voor staat. En ja, dan is de aankondiging van Metroid Prime Federation Force gewoon een trap tegen het zere been. Want die game beeldt zo'n beetje alles uit waar Metroid níet voor staat.

Metroid was altijd Nintendo's enige grote 'adult orientated' franchise. Terwijl Metroid Prime Federation Force zich duidelijk op kids richt - kijk alleen al naar die overdreven grote schouders en hoofden van de personages!

Metroid is voor mij ook een avontuurlijke, spannende, thrillerachtige ervaring waarin je moet onderzoeken en ontdekken. Niks daarvan zie ik terug in MPFF.

Metroid is eenzaam overleven. MPFF biedt, samenwerkend met andere spelers, op vijanden schieten en een soort voetbal spelen.

Metroid heeft altijd de grenzen van de hardware opgezocht om verbluffende omgevingen in beeld te toveren. MPFF oogt als een flauw downloadspelletje.

Zoals gezegd, MPFF kan best een leuke game worden, of zijn. Ik ga het volgende week proberen. Mijn teleurstelling betreft dan ook niet zozeer wat MPFF ís, maar juist wat het níet is.

Samus, red ons!



SERIOUS GAMING


Ubisoft komt met een PC die optimaal geschikt is voor Assassin's Creed: Syndicate

DE RESERVEBANK

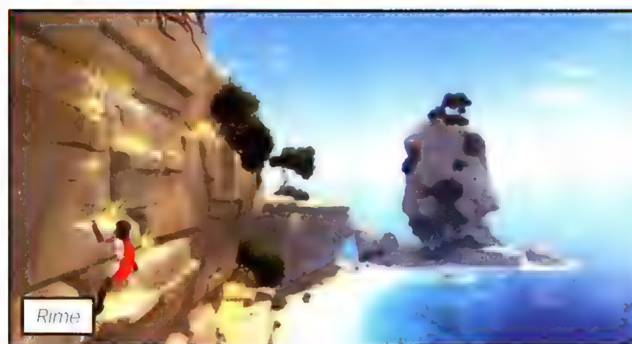
Op de afgelopen E3 persconferenties kregen we een hele zwik mooie games te zien. Soms zelfs titels die we niet zagen aankomen. Maar wat weinig mensen weten, is dat een aantal games ons ook 'onthouden' zijn. Niet uit onwil, maar gewoon omdat ze op de reservebank zaten.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Hoe dat zit? Nou, in de maanden voor de E3 bepaalt een team managers welke titels ze willen tonen. Vervolgens wordt dan aan de studio's gevraagd wat er getoond kan worden. Zulke 'bestelde' demo's of trailers zijn soms pas echt een paar dagen voor de persconferentie klaar... of net niet. Zo was Ghost Recon: Wildlands echt een last, last minute call. Maar wel nodig om de Ubisoft persconferentie van een zware uitsmijter te voorzien.

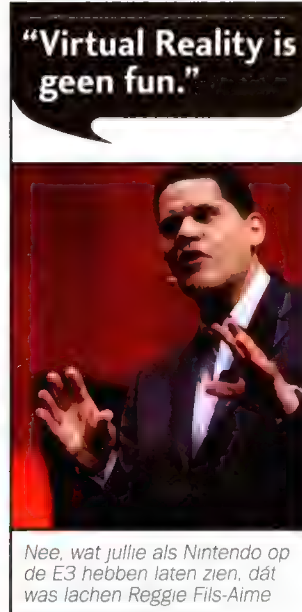
Om te voorkomen dat er door een last minute afzegging gaten in het programma vallen, hebben alle partijen ook eventuele vervangers achter de hand. Zo gaan er (sterke) geruchten dat Titanfall 2 klaar stond voor de Sony persconferentie (game wordt multiplatform) evenals Rime voor als de demo van The Last Guardian niet goed genoeg was.

DICE gaf verder tussen neus en lippen aan dat ze naast Star Wars: Battlefront en Mirror's Edge: Catalyst ook nog aan een derde titel werken, die getoond had kunnen worden (Battlefield: Bad Company 3?). En ook Microsoft had een hoop backups die uiteindelijk niet nodig waren en dus doorgeschoven kunnen worden naar Gamescom (Scalebound, Crackdown en Quantum Break). Sony's Rime gaan we nu in de herfst op de Paris Gaming Week zien, toch?

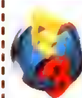

Rime


Ghost Recon: Wildlands

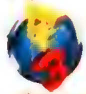
"Virtual Reality is geen fun."


Nee, wat jullie als Nintendo op de E3 hebben laten zien, dát was lachen Reggie Fils-Aime

Power Spy



- Brokken tijdens het verblijf in LA toen collega Arthur van Gamer.nl bij het achteruit rijden een fikse deuk in de wagen van de PU-crew reed.
- Jammer dat Gamer.nl inmiddels van hetzelfde bedrijf is als de PU, anders hadden we ze in de VS helemaal aan gort kunnen procederen, en hadden jullie twaalf posters en veertig extra pagina's bij je lijfblad gekregen.
- Elke maand.
- Overigens maakte ook Tjeerd kreukels toen hij vlak voor het gebouw waar de wagen moest worden ingeleverd iets te enthousiast de stoep op stuiterde.
- Terwijl je zou zeggen dat hij als lange lul toch het beste overzicht van allemaal moet hebben.
- Het kan natuurlijk ook zijn dat Tjeerd wraak wilde nemen op Chief Jan, die een villa had gehuurd met bedden die niet helemaal op zijn lengte berekend waren.
- Plus dat het tweepersoonsbedden betrof, waardoor de crew elkaar ongewild nog beter leerde kennen...
- Tijdens deze E3 werd ook een gelimiteerd aantal gamers naar binnen gelaten. En daarom kon er nu voor het eerst merchandise gekocht worden.
- Een gegeven dat bij de aanwezige media even moest indalen: 'huh, betalen voor goodies...?'
- Tuurlijk is het lovenswaardig dat Japanners tijdens persconferenties proberen in het Engels te communiceren. Maar je moet het wel kunnen verstaan.
- Want kan iemand de Powerspy vertellen wat de CEO van Square te melden had aan het eind van hun persconferentie?
- Geluk bij een ongeluk dat het bij Square nooit veel uitmaakt wat men vertelt; je hebt altijd vijftig procent kans dat het over een Final Fantasy deel gaat.



Power Spy

- En ook dit jaar kunnen we hem weer maken: kennen jullie de grap van Gabe Newell die Half-Life 3 kwam presenteren op de E3?
- Hij kwam niet...
- Volgend jaar: same time, same place, same joke.
- Die gast van Gamer.nl die de auto bestuurde, heeft waarschijnlijk te veel racegames gespeeld en dacht dat het schademodel was uitgezet.
- Toch wel een van de meest spraakmakende opmerkingen tijdens de E3: DICE meldde gewoon even tussen neus en lippen dat er geen wapens in Mirror's Edge: Catalyst zitten.
- JJ kreeg er nachtmerries van.
- Hopen dat dit staaltje pacifisme niet te veel aanslaat, want als ze bij Dice straks Battlefield zonder wapens gaan maken...
- Het item 'Zuurman & Zuurman' was een doorslaand succes in de E3 Journaals op PU.nl.
- Overigens heeft de Powerspy inmiddels begrepen dat Ed niet model heeft gestaan voor Zuurman.
- Die is na jarenlang al die teksten te laat ontvangen en de duizenden kutsmoezen en slordige taalfouten, het stadium 'zuur' al ver voorbij.
- Ed wil volgend jaar mee als 'zoutzuurman'.
- Dat Jan goede connecties heeft, bedreven is in het maken van afspraken en ook nog eens goed kan lullen, wist de Powerspy al. Maar dat Jan drie keer naar de presentatie van Horizon: Zero Dawn is gegaan, moet een record zijn.
- Er vanuit gaande dat Jan wist dat het steeds om dezelfde game ging...
- Of zou hij denken dat hij door drie keer te gaan, de nieuwe titel van Guerrilla in 3D kon bezichtigen...
- Jan houdt zijn afspraak-skills overigens niet alleen voor zichzelf. Zo wist hij het klepje van de harde schijf van de PS4 van Florian bij een meeting met PS-legende Yoshida mee naar binnen te smokkelen zodat hij hem kon signeren.

OPUNIE

WAAR IS NINTENDO NOU HELEMAAL MEE BEZIG?

Aangezien Nintendo op de E3 geen enkele noemenswaardige Wii U-game en slechts een handjevol 3DS-games aankondigde, kun je je afvragen waar die honderden werknemers van Nintendo en verwante partijen dan wél mee bezig zijn, tegenwoordig. Ik kan het wel een beetje raden. Maar of ik daar blij van word?

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT



AMIIBO

Natuurlijk is die hele amiibo-handel, met steeds weer nieuwe poppetjes, toch weer iets wat ontwerpers, managers en planners van Nintendo bezighoudt. Helemaal nu die poppetjes populairder blijken dan verwacht, en ruim de helft van het aanbod constant uitverkocht is. Maar ach, amiibo zijn cool, ze passen bij Nintendo, en hebben een directe link met de games die jij en ik spelen. Dus amiibo-productietijd is wat mij betreft geen verspilde tijd.



Goede investering van Nintendo-tijd?

MOBILE

Nu steeds meer casual gamers bij Nintendo-systemen vandaan drijven omdat ze al op hun mobieltjes gamen, is het waarschijnlijk een goed idee van Nintendo om die doelgroep te volgen. Maar of het voor mij persoonlijk had gemoeten?

Eh, ik verwacht eigenlijk niet dat Nintendo iets op mobile kan maken wat ik niet liever op m'n 3DS had gespeeld. Al heb ik m'n iPhone in plaats van mijn 3DS wel écht altijd bij me.

Dus, eh, doe dan maar een mobile Advance Wars, Nintendo!



Goede investering van Nintendo-tijd?





PRETPARKEN

Als fan van pretparken, wilde ritten, magische illusies en Nintendo, kan ik alleen maar blij worden van het feit dat Nintendo in samenwerking met Universal Studios attracties van Nintendo-franchises fabriceert. Een dark ride van Star Fox, supersnelle F-Zero coaster, of met een gondel door een Zelda-kerker, ik ben er klaar voor.



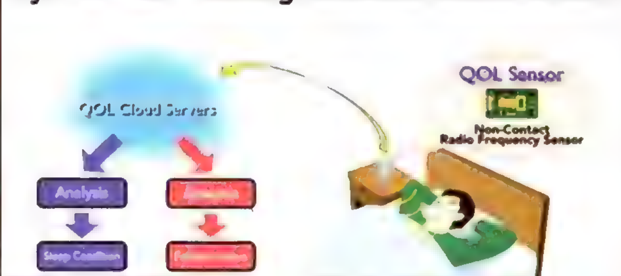
Goede investering van Nintendo-tijd?

QUALITY OF LIFE

Die hele Quality of Life-zooi (aangekondigd begin 2014, denk aan slaapmonitors en hartslagmeters) heeft me nooit kunnen boeien. Het lijkt me ook sterk dat Nintendo hier iets bijzonder van maakt en daar succesvol mee wordt, helemaal omdat ze een eerder, vergelijkbaar, idee als de Vitality Sensor ook nooit van de grond kregen. Niet te serieus worden, Nintendo, past jullie niet!



Goede investering van Nintendo-tijd?





NX

Daar hebben we de olifant in de kamer, de NX. Oftewel, de nieuwe tv-console die de Wii U moet opvolgen. Ik denk eigenlijk dat Nintendo's kansen om third-parties en zwevende gamers nog voor zich te winnen met een volgende console inmiddels erg klein zijn geworden. Maar Nintendo's GAMES zullen Nintendo fans als ik natuurlijk altijd blijven trekken, waar die ook naartoe gaan. Wat het des te teleurstellender maakt dat er tijdens Nintendo's E3 show zo weinig nieuwe GAMES getoond werden. Zien we ze in 2016 alsnog als NX-titels verschijnen?



Goede investering van Nintendo-tijd?



twitter.com/janmeijroos

E3 BLIJFT GELUKKIG IN LOS ANGELES

Ieder jaar, op de laatste dag van de E3, gonst het opnieuw: 'dit zou wel eens de laatste keer in het LA Convention Center kunnen zijn geweest.'

Die geruchten zijn overigens niet helemaal uit de lucht gegrepen. Er zijn al jaren plannen om een NFL stadion te bouwen op de plaats waar het LA Convention Center nu staat. Daarbij is het beursgebouw behoorlijk verouderd. Zalen en meetingrooms liggen ver uitelkaar, het tapijt heeft z'n beste tijd gehad en omdat er vanwege de E3 ook veel festiviteiten in Hollywood plaatsvinden, is, gezien de verkeerssituatie in LA, pendelen tussen verschillende evenementen geen aanrader.

Toch ben ik blij dat volgend jaar van 14 t/m 16 juni de E3 gewoon weer in LA is. We kennen die stad inmiddels op onze duimpjes, het is er altijd mooi weer (Venice Beach, Santa Monica!) en de snelste routes in het LA Convention Centrum kan ik inmiddels dromen. In een nieuwe stad, in een nieuw gebouw... het zou alleen maar extra tijd en moeite kosten.

Geluk bij een ongeluk: de staat Californië is failliet, dus waarom een Conventie wegjagen die de staat miljoenen oplevert? Tuurlijk, NFL wedstrijden leveren ook geld op, maar daar moet wel eerst poen ingestopt worden. Tenslotte zitten er heel veel gamestudios en uitgevers in Los Angeles én omgeving, dus ook voor hen is het een prima locatie.

Kortom; laat de E3 de komende jaren gewoon lekker waar ie is.



VRAAGTEKENS ROND SHENMUE 3

Laten we voorop stellen dat het fantastisch is dat Shenmue 3 eindelijk gemaakt lijkt te gaan worden. Want Shenmue is, ondanks mijn belachelijke cijfer ooit in de PU, een legende. Sandbox voordat het hele genre nog bestond.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Maar we voegen hier niet voor niets het woord 'lijkt' aan de openingszin toe. Want er hangen namelijk nogal wat vraagtekens rond dit project.

Allereerst het geld. Eerst was er twee miljoen nodig en nu vraagt Suzuki via Kickstarter om tien miljoen voor een open wereld. Leuke bedragen, maar de eerste Shenmue kostte al zo'n tachtig miljoen dollar. Wie steekt er dan verder nog geld in? Sony zelf? Of was het Kickstarter project niks meer dan een test om te kijken of er wel genoeg mensen deze game wilden hebben? Vreemd toch...

En dan Suzuki zelf. Inmiddels een oudere man die al veertien jaar niks noemenswaardigs op gamesgebied meer gedaan heeft. En zijn team is al lang uit elkaar gedonderd. Heeft hij het nog wel?

Tot slot het sandbox genre. Shenmue was de eerste, dus toen was álles in een open wereld vet. Maar we zijn inmiddels al zo veel verder. Het genre is giga geëvolueerd. Kan Suzuki daar nog wel aansluiting bij vinden?

Kortom, wij hebben, net als jullie, volop gefeest na de aankondiging tijdens de Sony persconferentie. Maar laten we de hype vooral niet zó hoog oppompen dat het straks alleen nog maar kan tegenvallen.



Power Spy



- En met 'hij' bedoelen we natuurlijk Yoshida. Want Jan is nu ook niet weer zo cocky dat ie denkt dat Florian zit te wachten op zijn handtekening op z'n PS4.
- Die handtekening van Jan wil Florian alleen zien onder zijn maandelijkse factuur.
- Overigens ging de pret bijna niet door toen Jan bij het verlaten van de kamer van Yoshida het klepje op de grond liet vallen, waarna het tussen de voeten van de voorbij wandelende media terecht kwam.
- Gelukkig wist Jan het klepje nog net voor een paar stampende voeten weg te graaien.
- Want hoezeer de lezers ook gesteld zijn op emoties bij de PU-crew, een huilende Florian, daar zit niemand op te wachten.
- Helemaal niet als ie huilt met de pet niet op.
- Had de Powerspy tot slot al verteld van die oelewapper van Gamer.nl die op de afrit een deuk reed in de stilstaande wagen van de PU?
- Als de Powerspy jullie iets mag adviseren, dan is het om de reviews van racegames op Gamer.nl niet meer serieus te nemen...

HORIZON: Z

Zeg je Guerrilla, dan zeg je Killzone. De Amsterdamse gamestudio is onlosmakelijk verbonden met de iconische shooter-serie en heeft daarmee meegeholpen om het merk PlayStation een smoel te geven. Op de E3 2015 onthulde Guerrilla echter een geheel nieuwe IP genaamd Horizon. Jan ging na de indrukwekkende presentatie meteen op onderzoek uit om zoveel mogelijk informatie over deze veelbelovende action-RPG boven tafel te krijgen.

ZERO DAWN

De afgelopen E3 was misschien wel een van de beste shows sinds tijden. Toch was niet alles hosanna en van jubelenstein. Want wat al jaren in de industrie speelt, manifesteerde zich ook weer op de E3: er waren verdomd weinig nieuwe IP's. Gelukkig deden Ubisoft, Microsoft en de indies nog een duit in het zakje, maar de grootste nieuwe titel was toch wel die van 'ons eigen' Guerrilla Games. De Nederlandse studio wist tijdens de Sony persconferentie de zaal zowel muisstil als uitzinnig te krijgen, en ook in de dagen erna bleef het gonzen rond de open wereld RPG. Als er één game was die je op de E3 gecheckt moest hebben, dan was het Horizon: Zero Dawn, en dat vonden ook mensen zonder Oranje Bril. Met Horizon verkent Guerrilla letterlijk en figuurlijk compleet nieuwe werelden; deze enorm ambitieuze game zou wel eens een klassieker kunnen worden. »

Jan ZIET IETS MOOIS GLOREN AAN DE HORIZON

Ik kwam vroeger wel eens een disco binnen en dan vuurde ik zogenaamd pijlen af op meisjes. Dan kwam er soms een grietje (meestal een lelijke) naar mij toe, en die vroeg dan 'oh, speel je Cupido die liefdespijlen afschiet?' Zei ik: 'Nee, Legolas die orcs doodt'.

'De Ramp'

Het is niet makkelijk om als gamedeveloper origineel uit de hoek komen. Eigenlijk is bijna alles al een keer gedaan. Maar gelukkig zijn het niet alleen indies die soms met spannende nieuwe ideeën komen, ook een Triple A studio als Guerrilla wist afgelopen E3 vriend en vijand te verrassen.
Verzin het maar; een verhaal dat speelt in een tijd waarin de mensheid in stammen leeft en jaagt met pijl en boog op geavanceerde robotdieren, uitgedost met high-tech wapens en dito onderdelen. Het is juist die tegenstelling waardoor Horizon direct overrompelt, prikkelt en vragen oproept.
Mathijs de Jonge, Game Director van Horizon: Zero Dawn: "We wilden een post-post-apocalyptische game maken. Geen grauwe, bruine wereld waar alles kapot is, zoals je die al zo vaak hebt gezien in games. Horizon speelt zich duizenden jaren na 'De Ramp' af. De natuur heeft steden overwoekerd, de mens is teruggeworpen op de meest simpele overlevingstechnieken. Er was niks meer, dus nam men z'n toevlucht tot stokken en stenen."



weetje • weetje

In de game kom je ruïnes van wolkenkrabbers tegen van voor 'De Ramp'. Het zijn in de game een beetje de Maya tempels voor ons nu. De gebouwen zijn ideale locaties om meer te weten te komen over de backstory van Horizon.

CRAFTEN & LOOT

**De robots in Horizon haal je natuurlijk niet alleen neer om jezelf te verdedigen; het grijpt ook terug op de aloude RPG wetten van het looten en craften.
Onderdelen van de robots kun je namelijk gebruiken om je bestaande boog te upgraden, om pijlen aan te vullen, om nieuwe pijlen te maken en ongetwijfeld ook om aanvullende wapens te fabriceren. Daarnaast bevatten de wezens speciale onderdelen alsmede resources waar andere stammen graag wat spiegeltjes en kralen voor over hebben.
Ook zal Aloy haar eigen uitrusting kunnen pimpen. Ze begint gekleed in dierenhuiden, maar waarom geen armor plates gebruiken als stoere kniebeschermers? Dat lijkt zelfs noodzakelijk als de robots een keer of drie, vier, vijf groter en hongeriger worden dan de ons nu al angst inboezemende Thunderjaw!**

Machinehunter

Het hoofdpersonage Aloy is een vrouwelijke hunter. Een machinehunter om precies te zijn. De machines (geen robotdino's!) zijn er al zolang ze zich kan herinneren. De machines en de mensen leven samen en de mensen hebben de machines nodig vanwege de resources die ze bij zich dragen. Wie de machines hebben gemaakt en voor welk doel, is iets waar Guerrilla geen antwoord op wil geven. Dat vormt namelijk een belangrijk onderdeel van het plot. Maar dat de machines een grote rol spelen, is een understatement. En boy, oh boy, wat zien die beesten er waan-

"De potentie van Guerrilla's nieuwe game schreeuwt 'Blockbuster Incoming!'."



Bij dit soort vogels denk je niet aan veren, eerder aan schokbrekers.

EVEN OP PAUZE

Een van de dingen die je niet zag in de gameplay presentatie van Horizon, maar die ik later achter gesloten deuren wél mocht bekijken, was de bizarre hoeveelheid details in de robots.
Tijdens de confrontatie tussen Aloy en de Thunderjaw pauzeerde Guerrilla de game en draaide vervolgens de camera 360 graden rond het enorme beest, om daarna in te zoomen. Zo kwam de schaal nog beter in beeld (Aloy is echt een onderdeurtje in vergelijking met de Thunderjaw) evenals de gedetailleerde manier waarop het beest is opgebouwd. Het robotwezen heeft maar liefst 93 plates of armor die je er allemaal af kunt schieten om het beest kwetsbaarder te maken. Door het pauzeren zag je ook veel beter uit hoeveel individuele, geanimeerde onderdelen de Thunderjaw bestaat.

zinnig uit. De animaties, de manier waarop ze zijn opgebouwd, hun gedrag... als je goed kijkt, zie je op welke echte dieren ze gebaseerd zijn.
The Watchers zijn relatief kleine, katachtige robots die de omgeving scannen. Een soort scouts, die ook wel wat weg hebben van de Raptors uit Jurassic World. Als Aloy deze uitschakelt, kan ze een stukje veiliger richting de Grazers sluipen. Dit zijn, vrij vertaald, de antilopen, herten en steenbokken in de wereld van Horizon. Deze creatures dragen buizen met een mysterieus geel goedje op hun rug, en daar is het Aloy om te doen. Waarom? Weer zo'n intrigerende vraag waar we voorlopig nog geen antwoord op krijgen.
De kudde Grazers is schichtig en gaat er binnen mum van tijd vandoor... behalve de Alpha Grazer die je met hun high-tech gewei graag vol op hun hoorns nemen. »



weetje • weetje

De naam van het hoofdpersonage Aloy komt waarschijnlijk van de Latijnse naam Aloysius, die in Engeland, Duitsland en Nederland voornamelijk als jongensnaam wordt (werd) gebruikt. In het Oud-Germaans betekent Aloysius 'beroemde krijger' en het heeft er alle schijn van dat Aloy tot zo'n beroemde krijger zal uitgroeien gedurende de game.



In zo'n bos met al die bloemen zal het best wel eens gebeuren dat je mist en toch de roos raakt...

Pijl en tripwire

Gelukkig beschikt Aloy over de nodige wapens, met daarbij een centrale rol voor haar pijl en boog. Je kunt gewone pijlen, armor piercing pijlen, explosieve en elektrische pijlen afschieten. Die laatste zijn ideaal om een robotbeest te stunnen, de penetrerende pijlen gebruikt Aloy om de robots kwetsbaarder te maken (letterlijk: open te maken) om vervolgens met een explosieve pijl echt gemene schade te berokken.

Het wapenwiel van Aloy verraadt vier typen wapens, maar ik zag er nu slechts twee. Naast pijl en boog, heb je een ropecaster. Hiermee kun je als een volleerd Spider-Man tripwires plaatsen om dieren te laten struikelen, in een ontploffende val te laten lopen (explosieve tripwires) of om een beest dat al door zijn hoeven aan het zakken is, verder vast te pinnen op de grond.

De combinatie van de ropecaster met je arsenaal aan pijlen, geeft je heel wat mogelijkheden om robots aan te pakken. Dat was in het geval van de Thunderjaw (Horizon's equivalent van een mammoet of een enorme neushoorn) ook wel nodig. Dat robotbeest heeft namelijk tientallen verschillende aanvalsmoves. Hij kan je bestormen, met zijn enorme staart een zwiep verkopen (waarna je meteen tien meter verderop ligt), je bestoken met granaten, happen met zijn bek, je in de fik zetten en ga zo maar door.

Als tegenaanval kun je met explosieve pijlen de disc-launchers van de Thunderjaw afschieten en vervolgens tijdelijk zelf gebruiken.

Mathijs de Jonge: "Als je dacht dat de Thunderjaw groot en gevaarlijk was, dan heb je nog niks gezien. Eigenlijk zijn dit nog de aardigste dieren. Horizon kent nog veel grotere en gemenere robotwezens!" Jijks!



weetje • weetje

Bewegende beelden van Horizon nog een keer bekijken? In een van onze E3 journaals gaan we uitgebreid op de game in: PU.nl/ E3Horizon.

weetje • weetje

Guerrilla werkt al bijna vier jaar aan Horizon: Zero Dawn.

CHINEES LEK?

In september 2014 verscheen er artwork van de mogelijke nieuwe IP van Guerrilla met de werknaam 'Horizon' op een Chinees forum. Toen namen we de berichten nog met een korrel zout, maar het bleek dus toch grotendeels te kloppen als we de concept art platen met terugwerkende kracht bekijken.

Op beide platen zien we echter meerdere mensen tegelijk de robots bestormen en bevechten, terwijl Guerrilla heeft aangegeven dat de game zich hoofdzakelijk als singleplayer avontuur zal manifesteren (met sociale elementen weliswaar).

De vraag is nu of er toch nog een multiplayer component in het vat zit, óf dat multiplayer oorspronkelijk de focus was, óf dat je bij grotere beesten wellicht ondersteund wordt door computergestuurde A.I.. Persoonlijk denk ik het laatste.







Jan noemt het nergens in zijn artikel, maar kijk eens naar die ogen van dat beest... ik zeg: Helghast!

Stammen

Horizon is veel meer dan een jaaggame. Het is zogezegd een echte open wereld RPG. Je kunt naar alle plekken toe die je ziet, en je bent vrij om te gaan en staan waar je wil.

Je levelt, je craft, je past je uitrusting aan en je hebt interactie met andere stammen. Sommige stammen zijn neutraal, andere ronduit vijandig. Sommige stammen willen met rust gelaten worden, andere willen met je handelen of juist de baas spelen.

"Boy, oh boy, wat zien die beesten er waanzinnig uit."

Zoals je in de trailer hebt kunnen zien, leven sommige stammen in simpele hutjes en kleine gemeenschappen, terwijl andere in dorpen of zelfs enorme steden wonen.

Aloy en haar Norah tribe leven in een bosachtige omgeving. Maar er zijn ook besneeuwde berggebieden, woestijngebieden, moerassen, grasvlakten en ga zo maar door. In ieder gebied leven andere robotdieren, elk met hun eigen functie, skill-sets en onderdelen.

In de steden en dorpen kun je handel drijven en quests vinden. Je zal dan ook niet alleen op de robots jágen. Op concept artwork dat ik te zien kreeg tijdens een behind closed doors presentatie, zag ik lama/ezelachtige robots die puur in dienst van de mens leken te staan. En dat je robots kunt temmen en kunt gebruiken als transportmiddel lijkt even voor de hand liggend als fantastisch.

Oogverblindend

Na jarenlang Killzone shooters gemaakt te hebben, lijkt het erop dat Guerrilla zichzelf met Horizon opnieuw heeft uitgevonden. Het is een nieuw genre, een nieuw universum en totaal andere gameplay dan je kent van Killzone.

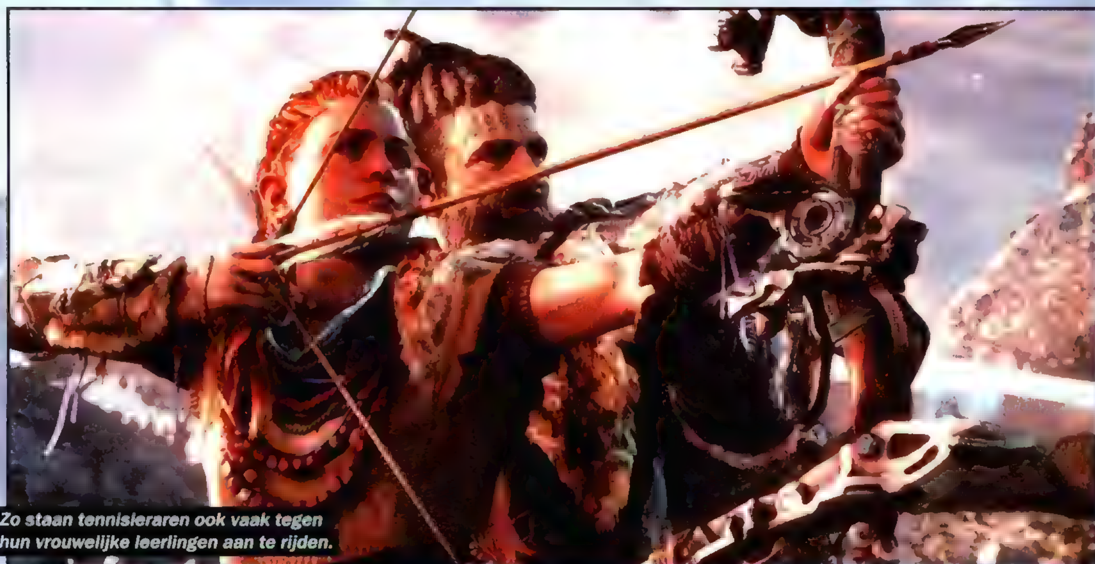
Tactische combat speelt nog steeds een grote rol, maar dan in een wereld zoals je die nog nooit gezien en beleefd heb. Een wereld die oogverblindend mooi is; laat dat maar aan de technische boys & girls van Guerrilla over. De omgeving oogt kleurrijk en schreeuwt om verkend te worden.

Toch, hoe cool Horizon ook oogt en klinkt; we hebben nog heel wat vragen openstaan. Vragen waar ik de komende maanden heeeeel graag antwoord op krijg, want Horizon: Zero Dawn zal waarschijnlijk pas eind 2016 aan de horizon verschijnen, maar de game schreeuwt nu al: 'Blockbuster Incoming!'



weetje • weetje

Guerrilla heeft voor een vrouwelijke hoofdrolspeler gekozen, simpelweg omdat dat goed voelde.



Zo staan tennisleraren ook vaak tegen hun vrouwelijke leerlingen aan te rijden.



VERWACHTING *JAN:*

Horizon: Zero Dawn laat nog wel effe op zich wachten, maar Guerrilla lijkt bezig met een klassieker in wording.

- + Mooi, mooi, mooi.
- + Robotwezens komen fenomenaal tot leven.
- + Wereld die je absoluut wil leren kennen.
- − We moeten er nog lang op wachten.

OPEN WERELD ACTIE-RPG
GUERRILLA GAMES / SCEA
2016

INFORMATIQUE

méér verstand van computers

GRATIS UPGRADE Windows 10*
*zodra beschikbaar

Informatique inGamer
Level:10

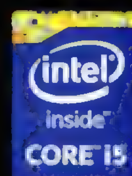


- Intel® Core™ i3-4170 3.7 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 750 Ti 2GB
- 1TB harddisk + 120GB SSD
- 8GB DDR3 geheugen
- DVD±RW DL
- USB 3.0
- Gigabit LAN
- HDMI
- Windows 8.1
- **www.informatique.nl/201149**

~~979,-~~
879,-
*Prijs excl. monitor

GRATIS UPGRADE Windows 10*
*zodra beschikbaar

Informatique inGamer
Level:30



- Intel® Core™ i5-4690K 3.5 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 970 4GB
- 2TB harddisk + 250GB SSD
- 8GB DDR3 geheugen
- DVD±RW DL
- USB 3.0
- Gigabit LAN
- HDMI
- Windows 8.1
- **www.informatique.nl/201210**

~~1599,-~~
1499,-
*Prijs excl. monitor



269,-

Acer GN246HLBbid 24" monitor

- 24" (61cm) 1920x1080px Full HD LED scherm
- Reactietijd: 1 msec
- Refresh rate: 144Hz
- D-Sub, DVI, HDMI
- **www.informatique.nl/539444**



~~649,-~~
599,-

Acer Predator XB280HKbprz

- 28" (71cm) 3840x2160px Ultra HD 4K LED scherm
- Reactietijd: 1 msec
- In hoogte verstelbaar
- Roteerbaar
- DVI
- **www.informatique.nl/546859**



39,95

CM Storm Octane Gaming Gear

Combinatie met 7 kleuren instelbare LED verlichting. De muis heeft een aanpasbaar dpi tussen 500 en 3500 dpi. - **www.informatique.nl/545449**



1089,-

MSI Nightblade B85C-036EU

- Intel® Core™ i5-4460S 2.9 GHz
- 8GB DDR3
- 1TB HDD
- NVIDIA GeForce GTX 960 2GB
- Windows 8.1
- **www.informatique.nl/552281**



1549,-

MSI AG240 2PE-054EU All-in-One

- Intel® Core™ i7-4720HQ 2.6 GHz
- 8GB DDR3
- 1TB HDD
- NVIDIA GeForce GTX 860M 2GB
- Windows 8.1
- **www.informatique.nl/548972**



79,95

HyperX Cloud Gaming Headset

De headset is voor het gamen geoptimaliseerd om urenlang te kunnen gamen zonder pijn.
- **www.informatique.nl/541918 (zwart) 546138 (wit)**

Berkel en Rodenrijs
Braillestraat 20
2652 XV BERKEL EN RODENRIJS
Tel: 010 51 91 666

Steenbergen
Drukkerij 3
4651 SL STEENBERGEN
Tel: 0167 820 220



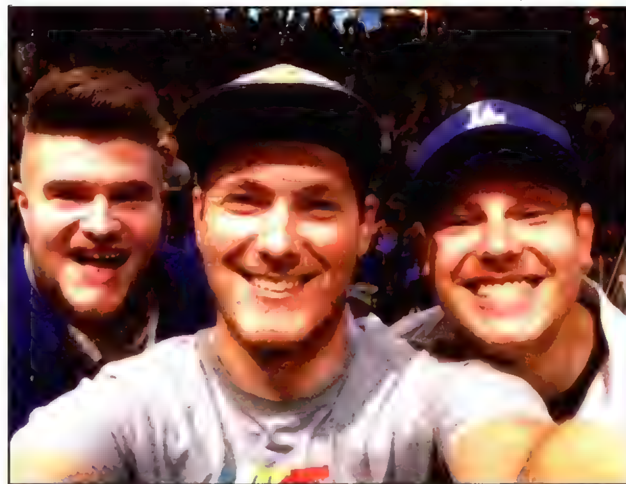
www.informatique.nl

Voor 22:00 uur besteld, morgen in huis!

KULUM







Jurjen Bakker

Als Productieleider Video slingert hij samen met Tjeerd en het team van videostagiairs de ene na de andere video op PU.nl, en dat terwijl deze edithoer in hart en nieren journalistiek heeft gestudeerd. Jurjen Bakker, verklaar je nader!

BEVOORRECHT



Ik denk dat ik mezelf op z'n zachtst gezegd bevoorrecht mag noemen met het werk dat ik doe. Namens PU heb ik inmiddels heel wat vette trips mogen maken. Wat dacht je van Istanbul, Sint Petersburg, Dallas, Las Vegas en natuurlijk Los Angeles, waar ieder jaar in juni de grootste concentratie nerdgasms op aarde plaatsvindt: de E3, baby! En man, wat was het dit jaar weer een feest om erbij te zijn. Een uitputtend feest, dat wel. Tjeerd en ik hebben onze konten er volledig afgemonteerd in de E3-week, waardoor ik bij thuiskomst in een soort mini-winterslaap het weekend door snurkte. Sorry, buurman.

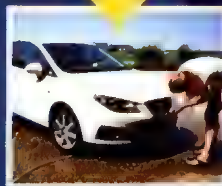
UITGELEZEN KANS

Na een mislukte studie Communicatie, besloot ik mijn geluk te beproeven op de School voor Journalistiek. Op professionele basis stukjes schrijven klonk als een prima bezigheid, dus waarom zou ik er niet voor gaan leren?
Na twee jaar vechten met termen als kill your darlings, oprolbaar schrijven en 't Kofschip, kwam ik erachter dat ik video's produceren ook heel vet vond. Ik plunderde mijn spaarrekening, schafte een DSLR-camera met videofunctie aan en begon te experimenteren met film, montage en animatie. Vanaf dat moment wist ik het zeker: hier wil ik in verder. Fuck oprolbaar schrijven, lang leve de plopkap en de camjo!
Het toeval wil dat er niet lang daarna bij PU werd gezocht naar een stagiair die zowel video als redactioneel werk kon doen. De ultieme combi! Nog geen maand later zat ik op de redactie tussen Ed, Wouter en de rest van de redacteuren tekstjes te schrijven en video's te editen. Schijnbaar is dat zo goed bevallen dat ik nu nog steeds op de redactie rondwandel. Ik vraag me iedere dag af hoe het me in godsnaam gelukt is; but hell, I did it!!



RIJDT IN EEN... SEAT IBIZA!

Mijn trouwe vierbander heeft al heel wat kilometertjes heen en weer gesjeesd tussen Haarlem en Friesland, waar mijn vriendin woont. In Duitsland heeft ie trouwens rond de Gamescom ook al het nodige asfalt van de Autobahn geproefd. En, zoals je waarschijnlijk wel begrijpt, waren dat geen trage ritjes. Muahahahaa!



JOURNALIST

Het Jurjen Bakkertje van tien jaar geleden had je met ogen vol ongeloof aangekeken als je hem toen had verteld dat hij ooit met zijn kop op de Kulum-pagina van PU zou staan. Sterker nog, als je wat verder door deze PU bladert kom je de - naar mijn bescheiden mening - epische E3 special tegen, waar ik ook een bijdrage aan heb mogen leveren. Eigenlijk niet eens zo heel raar voor iemand met journalistieke roots. Say what now?

KNALLEN!

Dat brengt me weer op de PU die nu voor je ligt. Er konden dit jaar namens Power Unlimited maar vier redacteuren mee naar de E3, waaronder ik. Reden genoeg voor Jan om me te vragen mijn pen weer uit de mottenballen te halen, en dat liet ik me natuurlijk geen twee keer zeggen!
Dat de E3 weer voorbij is, betekent overigens niet dat er straks niks meer te beleven is op PU-TV, integendeel. We gaan namelijk keihard door met het maken van video's, dus verwacht bijvoorbeeld ook tijdens de Gamescom uitgebreide coverage, live behind enemy lines! Ik bedoel, vanuit Duitsland, hehe. Dus hit die abonneerknop! We blijven knallen!







STREET FIGHTER V

Dit artikel kwam bijna te laat binnen omdat Samuel door de RSI aan z'n polsen de laatste tijd moeite heeft met tikken. Hoe hij daaraan gekomen is? Te veel met z'n stick gespeeld, vertrouwde hij ons toe. Aan verdere details hadden we geen behoefte.



De laatste keer dat ik bij een preview event was waar ik alle aanwezige gamejournalisten hoorde gillen van competitief genot was bij.... eh... die ene keer dat we... eh... tja, dat weet ik niet meer, hoor. Hoe dan ook: ik heb in hartje Londen een vroege versie van Street Fighter V mogen spelen met een stuk of twintig andere journo's uit heel Europa, en ik had na afloop pijn in m'n kaken van het lachen en joelen. Zo brulden m'n tegenstander en ik tegelijkertijd 'WÁÁÁÁÁT!?' toen ik (met een beetje mazzel) de flow van de wedstrijd omdraaide door zijn vernietigende superaanval in een fractie van een seconde volledig te pareren. We gaven elkaar een enthousiaste handdruk. "Nog een potje. Dat was veel te hype", lachte m'n Italiaanse collega.

"Nooit eerder in de geschiedenis van de serie speelden de personages zo uniek."

Ook fijn aan dit event was dat Capcom de game volledig voor zichzelf lieten spreken; los van een korte openingspresentatie van nog geen tien minuten bestond het hele evenement slechts uit één kamer, tien tv's, tien PS4's en twintig arcadesticks. "Ga maar spelen. Veel plezier. We horen aan het eind van de middag wel wat jullie ervan vonden", aldus Capcom. Extreem verfrissend.

Focus

Street Fighter V is een even logische als verrassende evolutie van de voorgaande games. In tegenstelling tot wat ik aanvankelijk vreesde, speelt het sneller (en dus niet langzamer) dan Ultra Street Fighter IV en dat zal voor veel fans van het genre een verademing zijn. Er lijkt ook meer nadruk te zijn gelegd op worpen; als iemand op de grond ligt, hoef je niet te wachten tot de 'opsta-animatie' helemaal is afgerond voordat je iemand kunt vastpakken en wegsmijten. In een potje tegen Simon Zijlemans van InsideGamer gebeurde het zelfs dat we vijf keer achter elkaar worpen 'techden' omdat we elkaar op precies hetzelfde moment wilden vastpakken. Dat voelde héél Dragon Ball Z. Bij de vijfde keer konden we het dan ook niet laten om keihard 'OOOOOOOOOOH!' door de kamer te schreeuwen. Mooi man, soortgelijke *mind games*. Werpen doe je overigens precies zoals in Street Fighter IV: door *light punch* en *light kick* tegelijkertijd in te drukken.



weetje • weetje

Je hebt twee metertjes: de EX-meter en de V-meter. Met de EX-meter kun je de krachtige Critical Arts uitvoeren (de 'ultra's' van deze game) en met de V-meter kun je de V-Trigger activeren.





speciale krachten die een volle V-meter vereisen. Wie zich de trailers kan herinneren en zich afvroeg waarom Ryu af en toe onder stroom leek te staan: dat is V-Trigger. Het laat Ryu harder slaan, geeft Chun-Li d'r combo's extra klappen, laat Charlie teleporteren en voorziet M. Bison van volledig nieuwe combo's. Tijdelijke *buffs* dus, voor extra offensieve en defensieve opties.

De diepgang in deze game is dankzij de combinatie V-Skill en V-Trigger ongekend; alsof meerdere vechtgames zijn samengesmolten tot één ultiem product. Vaak wordt de stijl

weetje • weetje

M. Bison heeft deze keer grijs haar en Birdie heeft z'n sixpack ingeruild voor een flubberige bierbuik! Meer bewijs dat Street Fighter V géén Alpha-achtige prequel is, maar zich gewoon afspeelt ná Street Fighter IV.

NIEUWE VECHTERS, NIEUWE STIJLEN!

De build die ik mocht spelen, bevatte zes personages, waarvan twee nieuwe. Althans, 'nieuw'... beide vechters hebben al eerder in de reeks hun opwachting gemaakt. Cammy is de populairste vrouw van de serie na Chun-Li, en Birdie kennen we van Street Fighter Alpha 2 en 3. Cammy lijkt voornamelijk te zijn toegevoegd om de vele Cammy- en Decapre-spelers van Ultra Street Fighter IV aan te spreken, en daarom vond ik Birdie de interessantere toevoeging. Hij lijkt de 'Zangief' van dit deel te worden, met meerdere *command grabs* die de tegenstander vastgrijpen en wegsmijten. Ook had hij de uniekste V-Skill, 'Break Time', omdat het eigenlijk drie V-Skills in één zijn. Bij één variant drinkt hij een blikje energydrank waarna hij het lege blikje als projectiel gebruikt, en bij een andere variant eet hij een banaan op. Driemaal raden waar de lege schil vervolgens voor gebruikt wordt!

Ook het plagen van je tegenstander met een gevatte oneliner of lullig gebaar, voer je nog steeds op identieke wijze uit, namelijk met *heavy punch* en *heavy kick*. En met *medium punch* en *medium kick*? Geen Focus Attack in ieder geval; die is verwijderd.

Gimmick?

Nou komen we bij het interessante spul. Want wat dit vijfde deel z'n bestaansrecht geeft, is niet de iets hogere snelheid of de soepelere worpen, maar een mechaniek genaamd V-Skill. Voor wat context: de 'gimmick' van Street Fighter III was dat elk personage aanvallen kon 'pareren' en die van Street Fighter IV was de eerder genoemde Focus Attack, waarmee je de aanval van je tegenstander kon absorberen en retourneren. Maar wat V-Skill doet? Nou, da's dus het geniale: dat verschilt per personage. Ryu z'n V-Skill, de Mind's Eye, is een Parry, precies zoals die van Street Fighter III. Chun-Li haar V-Skill is de Rankyaku, waarmee ze diagonaal over de vijand heen springt en schade ontwijkt. Charlie's Bullet Clear absorbeert projectielen (wat z'n V-metertje oplaadt) en M. Bison gooit ze juist terug met z'n Psycho Reflect.

Als deze informatie je niet enthousiast maakt, besef dan effe dat V-Skill feitelijk betekent dat elk personage nu z'n eigen, gepersonaliseerde mechanieken heeft. Nog nooit eerder in de geschiedenis van de serie speelden de personages zo uniek als in Street Fighter V, en alleen al daarom is dit in één klap de game geworden waar ik het meest naar uitkijk. Oh, en ik durf te wedden dat de Focus Attack uit Street Fighter IV niet volledig verdwenen is; het zou me niets verbazen als het Ken z'n V-Skill blijkt te zijn, of iets dergelijks.

Ultiem

Maar we zijn er nog niet! Naast de 'gratis' uit te voeren V-Skills, zijn er ook nog V-Triggers:

van een bepaalde vechtgame namelijk als vooral offensief of defensief gezien, maar Street Fighter V lijkt het hele spectrum aan stijlen te gaan bevatten, simpelweg door elk lid van de cast om een unieke stijl heen te bouwen.

Dit kan echter óók betekenen dat Street Fighter V een relatief kleine cast gaat hebben om het allemaal gebalanceerd te kunnen houden, maar goed, ik heb kwaliteit altijd boven kwantiteit geprefereerd.

Hoe dan ook, de gameplay van Street Fighter V is net zo ambitieus als dat het riskant is, en dat is ontzettend spannend. Capcom, zo ken ik je weer! ★



VERWACHTING ***SAMUEL:***
De Street Fighter games waren altijd de standaard; de lat waar elke andere competitieve fighter zich aan mat. Street Fighter V zal die traditie niet alleen in stand houden, maar zal die lat ook meteen kilometers hoger leggen.

- + V-Skills en V-Triggers maken elk personage unieker dan ooit.
- + De actie voelt sneller en directer dan die van Street Fighter IV.
- + Capcom belooft de beste netcode in een competitieve vechtgame ooit.
- - Alle fans van Street Fighter III gaan met Ryu spelen, wedden?

FIGHTER
CAPCOM
Q1 2016

LEGO WORLDS

Het ultieme speelgoed? Dat moet toch wel Lego zijn. Of zijn het toch videogames? Zijn videogames eigenlijk wel speelgoed? Jurjen is hoe dan ook zichtbaar opgewonden nu zijn jeugdliefde Lego is samengesmolten met de populairste en belangrijkste videogame van de afgelopen jaren. Inderdaad, Minecraft.



Ik ben dan wel een goedverdienende eindredacteur, maar jullie wisten vast niet dat ik een enorm schip en een helikopter bezit. Niet tegelijk natuurlijk, zoveel Lego heb ik nou ook weer niet.

Tja, Lego en videogames. Sorry Playmobil, Barbie en potjes felgekleurde klei, maar in het land van 'Het Spelen' (als mooiste en zuiverste activiteit die een mens kan uitvoeren) komt er toch niets bij die twee in de buurt.

De kracht van Lego schuilt 'm ongetwijfeld in de creatieve aspecten ervan. Dat je je eigen werelden kunt bouwen. 'Van Lego kun je alles maken', zo ging vroeger de reclame al. Bij videogames schuilt de aantrekkingskracht in de verhalende aspecten, de mogelijkheid om allerlei rollen aan te nemen, en... nou ja, dat zo'n beetje alles mogelijk is.

Niet zo raar dat videogames qua populariteit sinds hun oorsprong in de jaren zeventig veel terrein op Lego hebben gewonnen. Maar onderschat de vindingrijkheid van de Lego-makers niet.

In plaats van zich tegen het verfoeilijke digitale geweld te verzetten, heeft Lego er juist zo snel als het kon aan meegedaan; onder het mom van 'If you can't beat them, join them!' En dat doen ze niet verkeerd.

Lego's eigen Minecraft

Als enige speelgoedmerk is Lego tegenwoordig een (zeer) populaire videogamefranchise, die op zijn beurt weer andere franchises (inclusief Lord of the Rings, Marvel, DC, Harry Potter ennuh, o ja, Star Wars) voor het blokkerige karretje spant.

Inhoudelijk berusten al die games weliswaar op dezelfde formule, maar toch had Lego er eindeloos mee door kunnen gaan... ware het niet dat in 2011 opeens de ultieme Lego-game verscheen. Die game heette Minecraft en werd niet door Lego maar door een stel vrijgevochten computerhippies gemaakt.

Moet ik iemand nog uitleggen wat Minecraft is? Hoe populair het is? En dat het met z'n creatieve 'bouw je eigen wereld' aspecten veel meer op Lego lijkt dan de Lego-games? Nee hè?

Het succes van Minecraft is in Legoland in elk geval niet onopgemerkt gebleven. Wat alleen al blijkt uit het feit dat je sinds kort fysieke Minecraft dozen van Lego kunt kopen.

"Van Lego kun je alles maken, en LEGO Worlds biedt je dus alle Lego die je je maar kunt wensen."

Wat de digitale kant betreft is Lego's reactie op Minecraft trouwens nog een stuk interessanter. Enerzijds buit Lego hun franchisekracht nóg verder uit met LEGO Dimensions; anderzijds bouwt Lego met LEGO Worlds gewoon hun eigen Minecraft.

'If you can't beat them, join them', weet je nog?

Zelf bouwen

LEGO Worlds begint spectaculair. Je willekeurig gegenereerde wereld wordt gepresenteerd als een reusachtige pannenkoek, compleet met galactische coördinaten, waarop je al een beetje de vulkaanachtige en besneeuwde gebieden kunt herkennen. Vervolgens word je vrij letterlijk in die wereld geworpen, waarna je, eh, zo'n beetje alles kunt doen wat je maar wil.

Als je een grote rode draak ziet lopen, ga je natuurlijk proberen daarop te rijden. En dat kan. Dan probeer je te vliegen. En dat kan. Vuurballen schieten om gaten in de volledig uit Legostenen bestaande omgevingen te knallen? Ja hoor, kan gewoon. Wanneer je vliegend een woestijngebied bereikt, inclusief palmbomen, kamelen en piramides, zul je merken dat je ook gewoon op zo'n kameel kunt rijden, of die piramide kunt binnengaan om tegen skeletten te vechten en schatkisten te vinden.

Zoals gewoonlijk in Lego-games worden zo'n beetje al je acties beloond met studs, die je kunt gebruiken om complete voertuigen, huizen, kastelen en andere sets in je wereld te plaatsen.

Maar je kunt ook zélf bouwen, zowel blokje voor blokje als

weetje • weetje

Klinkt LEGO Worlds als iets voor jou? De Early Acces versie van LEGO Worlds kun je voor slechts vijftien euro aanschaffen. Geen hoge prijs voor een wereld waarin je alles kunt maken!



Ik heb een keer met een vriendin allemaal seksstandjes in Lego nagemaakt. Nou, de spanning bouwde zich snel op...

met de diepgaande tools in het bouwmenu.
Van Lego kun je alles maken, en LEGO Worlds biedt je dus alle Lego die je je maar kunt wensen.

Struisvogels en sneeuwschuivers

In z'n huidige staat lijkt LEGO Worlds verdomd veel op de creative mode van Minecraft, maar dan met fraaiere graphics, meer details, en een schat aan props die je in de willekeurig gevormde wereld kunt tegenkomen, of zelf erin kunt plaatsen. Denk aan beesten als ijsberen, paarden, koeien, draken, struisvogels, beren, schapen (op al die dieren kun je rijden), voertuigen als auto's, vliegtuigen, helikopers, skateboards en sneeuwschuivers én allerlei gebouwen.
Die gebouwen zijn ook echt interactief. Bij een standaardhuis trof ik bijvoorbeeld een zwembad om in te duiken, een grasmaaier waarmee ik de noppen van Lego-platen kon maaien en een barbecue om worstjes op te bakken.
Met de studs die ik daarmee verdiende, kocht ik een vampierpoppetje waarmee ik in een vleermuis kon veranderen, en wat dynamiet om mooie gaten mee in het huis en nabije omgeving te blazen.
Alles, maar dan ook letterlijk alles valt te bouwen en te slopen in LEGO Worlds. Dus kan Minecraft wel inpakken? Nou nee, nog niet.

weetje • weetje

Voordat je denkt dat alles wat Lego aanraakt in goud verandert, dat is niet het geval. Soms mislukt er namelijk wel eens een groot Lego-project. Zoals de MMO LEGO Universe, die in 2010 begon, maar in 2012 alweer stopte vanwege tegenvallende resultaten (er wilden te weinig spelers betaald abonnee worden). De erfenis van LEGO Universe is deels nog te herkennen in LEGO Minifigures Online, LEGO Dimensions en (vooral) LEGO Worlds.

Kinderachtiger

Minecraft is een stuk minder gelikt en gepolijst dan LEGO Worlds, maar draait daardoor wel op elke PC. Dat geldt dus níet voor het loeizware LEGO Worlds, dat me zelfs deed uitwijken naar de vette game-PC van een vriend, omdat de game zelfs met lage instellingen haperde en stotterde als je moeder na drie flessen sherry.
Dat je in de adventure mode van Minecraft geen kant-en-klare bouwstenen krijgt aangereikt maar zelf inventief en dapper aan de slag moet om steeds betere gereedschappen en grondstoffen te verwerven, draagt net zo hard bij aan de unieke Minecraft charme.
Dat oergevoel, 'van de naakte mens die zijn gevaarlijke omgeving moet bedwingen om een bestaan op te bouwen', is tussen de kant-en-klare sets en soort-van-onsterfelijke-personages in LEGO Worlds ver te zoeken.
Ik mag het misschien niet zeggen, maar ook de uitstraling van Lego is toch wat kinderachtiger dan die van de stoere rauwe Minecraft blokken. Wat niet wegneemt dat LEGO Worlds op zijn eigen manier al heel veel te bieden heeft, en daar ongetwijfeld nog heel veel bij gaat komen.


'Van Lego kun je alles maken...' Maar een dildo moet je niet willen.


Aan de daken te zien, waren de schoor-steentjes op.

Heerlijke speelplek

Er zijn helemaal nog geen verhalen of avonturen in LEGO Worlds ingebouwd, maar die gaan wél komen, belooft Lego. Net als een multiplayerstand.
En denk ook eens aan de nog niet aangekondigde maar wel voor de hand liggende mogelijkheid dat Lego's franchisekracht op LEGO Worlds wordt losgelaten, waardoor je potentieel toegang krijgt tot personages, voertuigen, gebouwen en werelden uit series als Lord of the Rings, Marvel, DC, Harry Potter ennuh, o ja, Star Wars. Effe met een vliegende Iron Man wat gaten schieten in Hogwarts om daaronder een dwergenmijn vol Wookiee's te ontdekken, waarom ook niet.
Tijdens mijn eerste zes uur in LEGO Worlds heb ik die typische videogame mogelijkheden om 'rollen aan te nemen en verhalen te beleven' trouwens helemaal niet gemist, want de game biedt nu al toegang tot een heerlijke speelplek om ongedwongen en eindeloos met de bekende blokjes te verkennen, te onderzoeken, te bouwen, te experimenteren en te slopen.
Het ultieme speelgoed, Lego of Minecraft? Het zou deze mix van Lego én Minecraft, wel eens kunnen worden. ★







VERWACHTING ***JURJEN:***
LEGO Worlds biedt in zijn prille versie al een idiote vrijheid om te bouwen en te slopen wat je wil. Met het oog op komende aanvullingen moet dit wel een van de grootste en belangrijkste games van de komende jaren worden.

- \+ Lego + Minecraft = een even voor de hand liggende als ultieme combi.
- \+ Rijden op een hond. Of een draak. Of in een enorme boormachine die dwars door alles heen gaat.
- − Je hebt een dure PC nodig om 'm lekker te kunnen draaien.
- − Lego is toch wel wat gladder en... meer plastic dan Minecraft.

BOUWSIM
TT GAMES / WARNER BROS.
OUT IN EARLY ACCESS

PREVIEW

PC PS4

GESPEELD OP E3

ABZÛ

Op de slotdag van de E3, op zijn allerlaatste afspraak, ontdekte Jan Abzû, de spirituele opvolger van Journey. Hij was in een klap verliefd.

Afgezien van de irritante schrijfwijze van Abzû - met die accent circonflexe op de 'u'- valt er heel weinig aan te merken op het pareltje van gamestudio Giant Squid. De diepzeeduikgame is zo zen, zo relaxed én zo mooi gemaakt, dat iedereen die samen met mij op de booth van uitgever 505 Games de game speelde, in een klap verliefd werd.

Onderwater mythologie

Abzû is zogezegd een zwem- annex duikgame die zich voor negentig procent onderwater afspeelt (vrijgegeven artwork verraadt dat je ook in een grot kan rondwandelen), maar waarin je je niet druk hoeft te maken om zuurstoftankjes of duikersziekte. Je kunt net zo lang onderwater blijven als je maar wil dankzij een speciale duikershelm. Waarom de vrouwelijke hoofdrolspeelster in de oceaan rondzwemt wordt niet verteld, en het is aan de speler om al onderwater zwemmend de geheimen van de oceaan te ontrafelen en zo achter je levensdoel te komen.

De naam Abzû is niet voor niets gekozen, want het stamt af van eeuwenoude Mesopotamische mythologie. AB betekent 'oceaan' en ZÛ betekent 'kennen' of 'weten'. Met andere woorden; Abzû is de oceaan der wijsheid, de bron van waaruit het leven is ontstaan.

Back to School

Dat zwemmen voelt ronduit heerlijk dankzij de intuïtieve controls die je je binnen een paar seconden eigen hebt gemaakt. Je zwemt gemakkelijk alle kanten op, met X op de PlayStation controller maak je een flipkoprol en voor de rest is het genieten van de uiteenlopende onderwaterfauna.

Alle vissen die je tegenkomt zijn gebaseerd op bestaande exemplaren, en soms zwem je midden in scholen van duizenden vissen tegelijk. Wanneer je je in zo'n school bevindt, kun je op een van de schouderknoppen drukken waarna je meegenomen wordt in de school en tijdelijk harder zwemt. Maar je kunt je ook aan een rog, reuzenschildpad of walvis vastklampen om je voort te laten trekken.

Al vrij snel in de speelbare demo kreeg ik de beschikking over een paar koddige drones die een blauw goedje (resource) voor me harvesten. Tegelijkertijd zuigen deze handige sidekicks daar waar nodig zand weg om zo een doorgang voor je te creëren zodat je weer verder kunt zwemmen.

VAN ZAND NAAR WATER

Creative Director van Abzû en oprichter van Giant Squid is niemand minder dan Matt Nava. De man was art director van Flower en Journey bij thatgamecompany en met name de grafische stijl van die laatste game zie je direct terug in Abzû. Componist Austin Wintory maakt de soundtrack; hij was o.a. verantwoordelijk voor de muziek in The Banner Saga, The Order: 1886, flOw en, daar is ie weer, Journey.

"Abzû is tegelijkertijd betoverend, rustgevend, mysterieus en spannend."

Dromerig gestileerd

De bodem van de oceaan is in deze game geen grote, donkerblauwe waas, maar een zacht kleurenpalet dat voor je ogen van blauw naar groen, via geel naar grijs en weer terug naar blauw verandert.

De graphics zijn sowieso zacht en gestileerd wat het dromerige sfeertje nog eens versterkt. De cartooneske voorstelling doet echter niets af aan de levensechte weergave van lichtgevende kwallen, haaien, walvissen of enorme algen.

Alle flora en fauna beweegt precies zoals je dat zou verwachten en je voelt je dan ook helemaal een met het leven in de oceaan. Als een vis in het water zou ik bijna zeggen. ★

weetje • weetje

Matt Nava en Brian Balamut van Giant Squid doen in hun vrije tijd aan diepzeeduiken. Tijdens een van hun onderwatertochtjes kwamen ze op het idee om van hun hobby een game te maken.

VERWACHTING ***JAN:***

Abzû is tegelijkertijd betoverend, rustgevend, mysterieus en spannend. Ik kan niet wachten om de duik in het diepe te maken.

+ Stijl.
+ Muziek.
+ Besturing.
+ Mysterieus.

GENRE
PUZZLE-ADVENTURE
GIGANT SQUID / 505 GAMES
2016

DESTINY

THE TAKEN KING

Het is al bijna een jaar geleden dat Destiny uitkwam, en Bungie komt nu met de grootste expansie voor de game: The Taken King. Tjeerd speelde de eerste story missie in LA…





Die hele boerka discussie speelt hier zo te zien niet…

Oryx is de vader van Crota, de gigantische klootzak die je in de Raid 'Crota's End' met zijn eigen zwaard vermoordde. Oryx is daar niet blij mee en parkeert daarom zijn gigantische vliegende ruimtefort *The Dreadnought* bij Saturnus om ons sterrenstelsel te terroriseren.

Oryx is namelijk niet de eerste de beste klootzak, hij is het meest donkere individu dat je tot nog toe bent tegengekomen in Destiny. Nu zegt je dat hoogstwaarschijnlijk maar weinig; er is waarschijnlijk niet zoveel blijven hangen van het verhaal in Destiny. Maar dat wordt echt anders, zegt Bungie; er wordt meer nadruk gelegd op het verhaal, je zult er meer in mee worden gesleurd. Cinematics worden van stal gehaald, personages in de wereld zullen worden uitgediept en je zult echt meemaken dat ons hele sterrenstelsel gebukt zal gaan onder de terror van Oryx.

> **"Ik had meer dan ooit het idee dat de wereld leefde."**

Dat kun je sowieso al zien aan het feit dat Oryx de koning is van de *Taken*, een leger dat bestaat uit bad guys van allerlei pluimage, die gecorrumpeerd zijn door *The Darkness*.

Undead leger

Het kan straks dus voorkomen dat je het moet opnemen tegen een leger dat bestaat uit Fallen, Cabal, Hive en Vex tegelijk. Oryx neemt deze vijanden namelijk over en corrumpeert ze, waardoor er een soort undead leger ontstaat, dat er niet alleen anders uitziet (ze veranderen in een donkere zwartviezige versie), maar ze hebben ook andere aanvallen en gedragen zich anders. Een goed voorbeeld is de Phalanx, de Cabal met een schild, die zich normaliter defensief opstelt, maar de Taken versie komt juist op je afrennen en schiet een enorme straal uit zijn schild.

Wat vooral opvalt aan de eerste story missie van The Taken King is dat Bungie inderdaad probeert om je meer te betrekken bij de wereld en het verhaal door bijvoorbeeld scripted scenes.

Zo zag ik een groep Cabal legionaires die vluchten voor Oryx en er als de sodemieter vandoor gingen vanuit hun basis op Phobos, de maan van Mars. Verderop zag ik een legionair die hard vocht om niet meegenomen te worden door The Darkness en later klampte een Cabal zich in een schacht vast aan een lift, om daarna geplet te worden door een neerstortend stuk rotzooi. Ik had meer dan ooit het idee dat de wereld leefde en ervoer welke chaos Oryx allemaal veroorzaakte.

Nieuwe Raid

Behalve een nieuw verhaal kunnen we sowieso ook nog een nieuwe Raid, nieuwe Crucible modi en een aantal Strikes verwachten in deze uitbreiding. Bungie heeft eveneens aangegeven plannen te hebben om de Strikes interessanter te maken, met gameplay die wat meer lijkt op de Raids. Ze moeten uniek zijn en interessanter zijn om te spelen. Wat dat precies betekent, komen we de komende maanden te weten, want Bungie gaat geleidelijk steeds meer informatie prijsgeven over The Taken King. ★

NIEUWE SUBCLASSES

De belangrijkste toevoegingen in The Taken King zijn de nieuwe subclasses van de Guardians, met natuurlijk elk een nieuwe Super.

Hunter - Nightstalker [Void]: De super in deze subklasse is een pijl en boog waarmee je een groep tegenstanders kunt vertragen en blind maakt. Een voltreffer doet ook onwijs veel schade. Je krijgt bij deze klasse eveneens een rookgranaat die je tegenstanders blind maakt.

Warlock - Stormcaller [Arc]: De super in deze subklasse is awesome, want hij doet heel erg aan The Emperor van Star Wars denken: je kunt bliksem uit je handen laten komen en zo je tegenstanders elektrocuteren!

Titan - Sunbreaker [Solar]: De super in deze subklasse is echt fantastisch, want je hebt niets minder dan een enorme hamer tot je beschikking die je kunt gooien en waarmee je op de Taken in kunt rammen natuurlijk. Heerlijke klasse!





VERWACHTING *TJEERD:*

Bungie blijft werken aan de feedback die wordt gegeven vanuit de community en vooral qua verhaal gaat The Taken King goede dingen doen. Als je Destiny nog niet gekocht had, kan dit nog wel eens een fantastische bundel worden.

- \+ Interessantere manier van vertellen.
- \+ Nieuwe Strikes en Raid.
- \- Destiny steeds interessanter voor nieuwe spelers.
- \- Hoe vaak moeten veteranen upgraden voor volwaardige content?

SHOOTER
BUNGIE / ACTIVISION
15 SEPTEMBER 2015

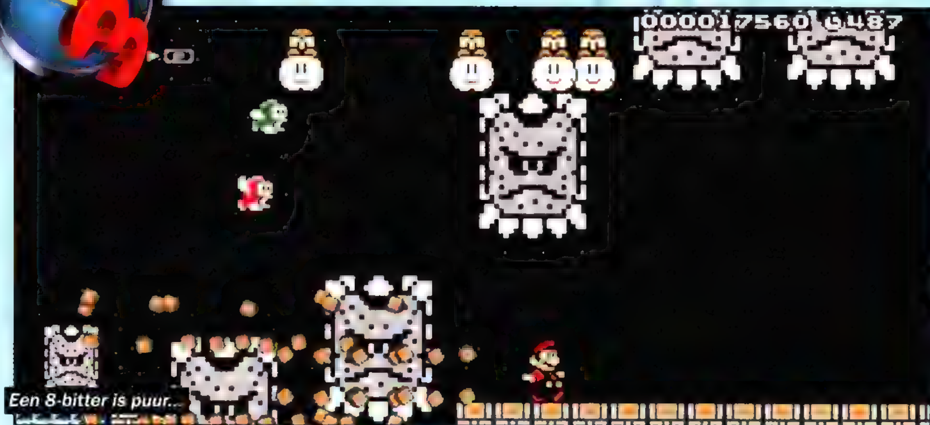
PREVIEW | XBOX 360 | XBOX ONE | PS3 | PS4

SUPER MARIO MAKER



Creativiteit is een talent waar je mee geboren wordt. Iets wat dus niet opgaat voor onze video-editor Jurjen, want die kwam nooit verder dan het vol kliederen van een kleurplaat en het in elkaar zetten van een LEGO huisje. Is Super Mario Maker het medicijn voor zijn artistieke onvruchtbaarheid?





Een 8-bitter is puur...

Met Super Mario Maker (SMM) kan je je eigen Mario levels ontwerpen. Veel simpeler kan ik het je niet uitleggen.

Alles wat je ooit in een Super Mario game voorbij hebt zien komen, is na te bouwen of kun je volledig op de schop nemen. Wil je een klassiek Mario level namaken? Kan. Wil je een compleet uit de hand gelopen Super Mario mash-up achtbaanrit fabriceren? Kan. Een level in elkaar flansen dat lijkt op een piemel? Zucht. Ja, dat kan ook.

Aan de slag

Tijdens mijn korte hands-on sessie met SMM werd meteen één ding duidelijk: iedere dwaas - maar dan ook echt iedere dwaas - kan met deze game uit de voeten.

De interface, die zowel vanaf de Gamepad als de tv te bedienen is, geeft je volledige grip op de ogenschijnlijk oneindige mogelijkheden die Nintendo de argeloze gamer biedt.

Het switchen van in-game naar de level editor gaat letterlijk met één druk op de knop. Door het raster dat vervolgens over het scherm valt, zie je meteen waar je blokken, buizen en andere obstakels (of hulpmiddelen) kunt plaatsen. Met behulp van de stylus verplaats je objecten daarna in een handomdraai en heb je voor je het weet je eerste level gemaakt.

Tijdreis deluxe

Super Mario Maker belooft een nostalgische trip down memory lane te worden. Naast de klassieke 8-bit stijl van de eerste Super Mario game voor de NES, heeft Nintendo namelijk nog drie andere klassieke stylo's toegevoegd aan het repertoire. Via vier grote knoppen in de linker bovenhoek van je scherm, switch je zonder blikken of blozen tussen 8-bit, SMB3, New SMB en Wii U graphics. En niets is verplicht. Hou je van next-gen beeld, dan blijf je lekker bij de U-graphics. Ben je meer een artistieke vrijbuiter die beter tot zijn recht komt op het impressionistische vlak, dan is 8-bit waar jij je level editor palet moet laten shinen.

> **"Iedere dwaas - maar dan ook echt iedere dwaas - kan met deze game uit de voeten."**

Amiibo

Om het allemaal nog wat interessanter te maken, biedt Nintendo de mogelijkheid om bepaalde amiibo te gebruiken in SMM. Dus mocht je na al die jaren wel een beetje klaar zijn met die eikel van een loodgieter, dan kun je bijvoorbeeld ook met Link een Mario level spelen.

Nintendo heeft nog niet bekend gemaakt welke amiibo straks allemaal beschikbaar zijn, maar uit een recent screenshot blijkt dat er ruim negentig slots zijn gereserveerd. Oh yeah!

Problemen

Helaas is het niet allemaal Rosalinageur en maneschijn. Dit was het tweede opeenvolgende jaar waarop Super Mario Maker speelbaar was op de E3 en in die tijd lijkt er nog maar bar weinig veranderd - behalve het feit dat er nu Super aan de titel is vastgeplakt.

Okay, de core gameplay staat als een huis en dat de game een commercieel succes gaat worden, staat nu al als een paal boven water, maar toch maak ik me nog grote zorgen over de online functionaliteiten, want laten we eerlijk zijn, online is nou niet Nintendo's strong point. Juist deze game staat of valt bij het eenvoudig uit kunnen wisselen van levels, en het feit dat hier tijdens de E3 met geen woord over werd gerept, stelde mij allerminst gerust. Dus kom op Nintendo; make it happen, maak ons blij! ★



weetje • weetje

In de nieuwere delen van Super Mario beschikt onze loodgieter over een double jump, maar in de oudere delen niet. Hou daar dus rekening mee bij het ontwerpen van je levels!

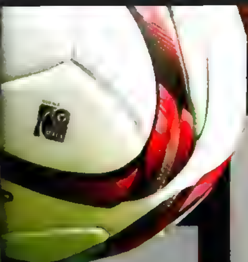


VERWACHTING JURJEN:

Zelfs al ben je zo creatief als een veerpont in de woestijn; niets weerhoudt je ervan om in Super Mario Maker de meest inventieve levels te bouwen. Of je speelt lekker de levels van anderen, dat kan natuurlijk ook.

+ Levels bouwen in een handomdraai.
+ Speelbaar van 8-bit tot Wii U graphics.
+ Amiibo compatible.
- Wat is de dealio met online?

PLATFORMER
NINTENDO
11 SEPTEMBER 2015



FIFA 16



De reveal van een nieuwe FIFA blijft een speciaal moment. Dit is immers geen one-night stand of scharrel. Nee, met FIFA ga je voor minimaal een jaar een relatie aan, en Graddus ziet de voetballers van zijn Ultimate Team vaker dan z'n vriendin. Is het met FIFA 16 weer raak?

FIFA 15 was al een uitstekende footie, en daarom heeft EA zich dit jaar niet zozeer op de (grafische) engine gericht, maar meer op de finetuning van de gameplay. De flow van het spel. De actie op het veld.
Dit gebeurt aan de hand van drie pijlers: Confidence in Defense, Control the Midfield en Moments of Magic. Ik zal ze stuk voor stuk effe met jullie doornemen.

> **"Er zou wel weer eens iets heel moois kunnen opbloeien tussen FIFA 16 en mij."**



Deze Chelsea speler is dol op Japanse vleesgerechten met sojasaus. John Teriyaki

CONFIDENCE IN DEFENSE

Laten we eerlijk zijn: in FIFA 15 was je laatste linie vaak zo lek als die van NEC. Dit keer zijn de achterhoedespelers echter een stuk wendbaarder. Zo liggen ze na een mislukte sliding niet eerst een halve minuut uit te puffen, maar springen als een hongerige poema meteen weer op hun prooi.
Daarnaast zijn spelers zonder bal nu bijna altijd sneller dan mét, is het gevreesde 'speeddribbling' generfd en dekken je A.I.-medespelers veel beter de ruimte in plaats van lucht. Guus Hiddink, lees je mee?

CONTROL THE MIDFIELD

Ook het - in FIFA 15 vrij nutteloze - middenrif heeft een schop onder de kont gehad.
Verdedigende middenvelders als Matic storen veel feller en anticiperen intelligent op inspeelpasses. Controlerende spelers zijn nu de longen van je team, terwijl aanvallende types als Wijnaldum zich van de zogenaamde 'pass with purpose' kunnen bedienen: Zidanesque steekballetjes waarmee je je spits vrij voor de keeper zet.
Het maakt dat wedstrijden minder als pingpong aanvoelen en er niet om de haverklap een doelpoging volgt.

MOMENTS OF MAGIC

Nu denk je misschien onderhand: is verdedigen dan niet te makkelijk geworden? Njaouuuh... nee. Vooral omdat je met snelle, behendige spelers nog altijd in het voordeel bent.
Daarnaast is er een trits nieuwe trucjes toegevoegd, die je met de nieuwe n00b-mode (een soort on-the-fly in te schakelen handleiding) ook nog eens eenvoudiger uitvoert dan ooit.
Handig hoor. Zeker als je Tjeerd heet... ★

VROUWEN MET BALLEN

De grote vernieuwing in FIFA 16 is natuurlijk damesvoetbal. En, grappen over dekken, diep gaan en penetreren terzijde, is het feit dat EA die shit implementeert op zijn minst gedurfd. Of het ook leuk is? Ja hoor, al laat de vrouwelijke balbehandeling te wensen over en lijken de keepsters vooral bang om hun nagels te breken - letterlijk elke kans is een doelpunt.



Daarnaast vind ik het jammer dat je niet met meiden tegen mannen kunt spelen. Ik zag Tjeerds zure gezicht al helemaal voor me na een nederlaag met Barcelona tegen mijn FC Chick.

PERENPLUKKERS

Bijna alles in FIFA 16 voelt beter. BIJNA alles. Al vanaf het eerste potje realiseer ik me namelijk dat er iets goed fout zit met de doelwachters. Echt, voor dit stelletje perenplukkers zou zelfs Jelle ten Rouwelaar zich schamen. Met name op afstandsschoten lijken ze geen antwoord te hebben. Dieptepunt was de (niet eens zo harde) knal van 50 meter afstand met Marcelo, die zomaar de kruising in wapperde. Een schitterend gezicht, zeker... al is het toch nét effe wat minder indrukwekkend wanneer de keeper geen vinger uitsteekt!





Goed schot, maar City of City niet?



VERWACHTING *GRADDUS:*
Is FIFA 16 de gamechanger waarbij het vertrek van bondsbobo Blatter verbleekt? Dat wellicht niet, maar dat was ook niet nodig. Never change a winning team. Er zou wel weer eens iets heel moois kunnen opbloeien tussen FIFA 16 en mij.

- \+ Verdedigen is veel minder frustrerend.
- \+ Realistischer spelverloop.
- \+ Coole, kleine toevoegingen als mistige stadions en free-kick spray.
- − Blunderende keepers.

SPORTGAME
EA CANADA / EA SPORTS
24 SEPTEMBER 2015

CALL OF DUTY
BLACK OPS III

Terwijl de zon in LA langzaam onderging, werd Tjeerd in een busje afgevoerd naar een (letterlijk) coole club, dankzij een veel te enthousiaste airco. Hij mocht een avond lang koukleumen op een feestje waar de multiplayer van Black Ops III kon worden getest. De vraag: werd ie daar warm van?



Ontwikkelaar Treyarch heeft veel vertrouwen in Black Ops III. Zo konden we op de E3 de game al spelen, en dat was in de historie van Call of Duty nog nooit in zo'n vroeg stadium gebeurd. Samen met een paar andere journalisten en een zooitje YouTubers kreeg ik een hele avond de tijd om de derde Black Ops aan de tand te voelen.

Cyber Core in je hoofd

De game speelt zich af in het jaar 2065 en dat is te merken ook, want de geavanceerde soldaten hebben een zogenaamde Cyber Core geïmplementeerd gekregen, een chip die ervoor zorgt dat je een super geavanceerde soldaat wordt. In de multiplayer kun je spelen met negen van die super geavanceerde papi's, Specialists genaamd.

Elke Specialist heeft een speciaal wapen of speciale kracht die je tijdens het spelen oplaadt en eens in de zoveel tijd kunt gebruiken. Deze speciale knallers zijn zo spectaculair en krachtig dat ze de hele game op z'n kop gooien. Het is echter flink sparen voor deze supers en als je ze niet goed inzet, kun je ze zo verknallen. Vette wapens zijn bijvoorbeeld de Annihilator van Specialist Seraph, een gun die aan één kogel genoeg heeft, of de Lightning Gun van Prophet die niet alleen je directe tegenstander elektrocuteert, maar ook z'n vriendjes erom heen. Mocht je de wapens niks vinden, dan kun je altijd nog kiezen voor de speciale kracht van je Specialist, zoals de Psychosis van de robot Reaper die ervoor zorgt dat er drie hologrammen met je mee rennen die er voor je tegenstander uitzien als echte vijanden; de perfecte afleiding dus. Of De Vision Pulse Scan van Outrider, waarmee je een paar seconden door alle muren heen kunt zien.

STORY CAMPAIGN IN CO-OP

De verhalende campagne kun je in co-op spelen, sterker, hij is gemaakt voor co-op. Je kunt met vier spelers het verhaal doorlopen en Treyarch is erg trots op de manier waarop ze dat hebben gedaan. Daar komt namelijk nogal wat bij kijken op het gebied van leveldesign en A.I.
Ik maak me wel een beetje zorgen over deze campagne, aangezien je het opneemt tegen robots (tja...) en er bijna geen spanningsboog te bekennen was in de missie. Ik voelde me met niemand echt verbonden.



De flow

Black Ops III gaat vooral om de 'flow', de vloeiende gameplay; je mag nergens meer het idee hebben dat je wordt belemmerd. Je kunt daarom altijd rennen, springen, double jumpen, wallrunnen, zwemmen en op je knieën glijden, en je kunt altijd schieten. Altijd.

> **"Je komt heerlijk in de flow als je de controls een beetje onder de knie hebt."**

En dan kan het zomaar voorkomen dat je tegen een muur opspringt, een paar meter rent, via een dubbeljump naar een andere muur springt, en terwijl je daar tegenaan rent, een tegenstander overhoop schiet, om vervolgens het water in te duiken, zwemmend twee gasten in de rug te knallen, met een double jump eruit te springen en te eindigen met een kneeslide, een groepje gasten neermaaiend. En door.

Loodje leggen, niemand zeggen

Als je Advanced Warfare helemaal niets vond met die Exo-pakken, dan is de kans dat je Black Ops III geweldig vindt niet zo groot. Het glijden en springen wordt er niet minder op en de game is nog sneller geworden ook.
Daar tegenover staat dat het nog beter is uitgevoerd dan AW, en je heerlijk in de flow kunt komen als je de controls een beetje onder de knie hebt. Al zul je ook moeten gaan wennen aan het feit dat je door de superwapens en -krachten van de Specialists zomaar vanuit het niets het loodje kunt leggen. ★


Als ik dit zo allemaal zie, hoef ik echt geen honderd jaar te worden...



VERWACHTING TJEERD:
Treyarch glijdt er hard in met Black Ops III en schroomt niet om iets anders te proberen met de serie. Het speelt lekker weg, is super soepel en je ziet hun visie goed terugkomen in de game. Ik hou alleen mijn hart vast voor de campagne.

- + Supersoepel deluxe.
- + Specialists en hun supers zijn tof.
- - Zitten fans op nóg sneller te wachten?
- - Twijfels over de campagne.

FIRST-PERSON SHOOTER
TREYARCH / ACTIVISION
6 NOVEMBER 2015

STAR FOX ZERO





Er zijn maar weinig games waar Jurjen Bakker zulke warme herinneringen aan heeft als aan Star Fox 64. De remake voor de 3DS was een fijn zoethoudertje, maar kan onze sterrenvos met het aanstaande Wii U deel zijn 64-bit voorganger van de dogfight-troon stoten?


Sci-fi actie met de grafische kwaliteit van twintig jaar geleden... dat mag je 'back to the future' noemen... met Michael J. Star Fox in de hoofdrol!

Okay, laat ik er niet te lang omheen draaien. Hoe graag ik als Nintendo fan zou willen schrijven dat dit hét ultieme vervolg is op Star Fox 64, dat Nintendo het scrolling shooter genre naar een nieuw niveau brengt en dat we eindelijk weer fantastische dogfights in het Nintendo universum in sprankelend HD kunnen beleven... ik kan het niet. Waarom niet? Omdat het gewoon niet zo is!

Schaamrood

Omdat dit een preview is, mag ik nog geen definitieve conclusies trekken, maar van wat ik tot nu toe gezien heb, kreeg ik het plaatsvervangende schaamrood op de kaken. Man, man, man, wat maakt Nintendo zich hier makkelijk vanaf.



weetje • weetje

Naast de reguliere voertuigen als de Arwing en Walker, kun je in Star Fox Zero ook een Tank en Gyro-Wang (een soort drone) besturen.

Om te beginnen de graphics. Zonder te overdrijven lijkt dit een HD-poort van de 3DS remake. Het eerste dat in me opkwam was niet eens teleurstelling, maar de simpele vraag: WAAROM? Kijk naar Mario Kart, Yoshi's Woolly World of zelfs Toad Treasure Tracker. Onvergelijkbaar veel beter.
Tuurlijk, bij Nintendo games zijn de graphics lang niet altijd state of the art. Maar dan mag je er toch van uitgaan dat onze immer naar perfectie strevende Japanse spellengigant in ieder geval op gameplay gebied alles uit de kast haalt? Goed dat je het vraagt! Het antwoord is: gebeurt helaas niet.

"Het begint er steeds meer op te lijken dat dit niet het vervolg is waar we op hebben zitten wachten."

Niet te genieten

Laat ik het zo stellen: Star Fox Zero speelt bijna precies hetzelfde als Star Fox 64, terwijl je toch mocht verwachten dat de gameplay mechanics een grondige next-gen oppoetsbeurt zouden hebben gekregen.
Vanzelfsprekend hebben ze wel de gyroscoop van de GamePad erop losgelaten, maar ik kan me geen enkele game herinneren waarbij dit lekker werkt, dus ook bij Star Fox niet.
De gamePad fungeert als een soort first-person cockpit view en op je tv zie je een 'overall view' van het level. En ook al kon ik mijn schip redelijk steady houden, ik had steeds het gevoel dat ik meer bezig was met in de lucht proberen te blijven dan dat ik daadwerkelijk genoot van die heerlijke luchtgevechten waar ik in Star Fox games zo van hou.

Niet alleen haat

Het lijkt nu misschien of ik alleen maar haat heb over deze game, maar hoe je het ook wendt of keert; het blijft in alle opzichten een Star Fox game, en, voor zover nu bekend, wordt het de grootste Star Fox ooit. Alle klassieke gamemodes zitten er in, naast schieten in de lucht is er ook nog plaats voor vechten op de grond en we kunnen weer genieten van de voice acting we have come to know and love.
Maar of dat al die andere tekortkomingen kan verbloemen? Ik betwijfel het ten zeerste.

Alarmbellen

Ik ben er geestelijk nog niet klaar voor om deze Star Fox game af te schrijven, al doet de preview versie die ik speelde alle alarmbellen rinkelen.
Het is te hopen dat Nintendo voor de release eind dit jaar nog eens goed naar de controls kijkt en nog een grafische upgrade toepast, anders zou ik alle Star Fox liefhebbers adviseren hun enthousiasme over deze aankomende release fors te temperen. ★


Welke vos kan heel hard fietsen?
Marianne Vos.



VERWACHTING *JURJEN:*
Star Fox fans, wees op uw hoede. Het begint er steeds meer op te lijken dat dit niet het lang verwachte vervolg is waar we collectief op hebben zitten wachten.

- + Grootste Star Fox game ooit.
- + Lucht én grondgevechten.
- − Grafisch inferieur aan andere Nintendo titels.
- − Besturing laat nog zeer te wensen over.

SCROLLING SHOOTER
NINTENDO
Q4 2015



RIGS



Guerrilla's Britse satellietstudio, Guerrilla Cambridge, had een verrassing meegenomen naar de E3 in de vorm van RIGS, een exclusieve Project Morpheus game. Jurjen Bakker zette vol goede moed de Virtual Reality bril op zijn snufferd en wist niet wat ie meemaakte.


'Rio de Janeiro' staat daar op de muur. Dat kan geen toeval zijn, want daar gaat onze eigen 'blade babe', Marlou van Rhijn, op zeker goud halen!

"Holy fuck!", was mijn eerste reactie, nadat een Guerrilla Cambridge developer de Morpheus voorzichtig over mijn haardos trok en de demo van RIGS opstartte.
Na mijn ietwat teleurstellende eerste ervaring met Morpheus op de E3 van vorig jaar, was ik nu al na vijf seconden verkocht. Door de lenzen van het VR-tuig, dat stevig om mijn gezicht zat bevestigd, zag ik in mijn ooghoeken m'n immens grote machinegeweren. Ik kéék niet naar een uit de kluiten gewassen mechanische vechtrobot, ik wás een uit de kluiten gewassen mechanische vechtrobot!

Snel en natuurlijk

Terwijl ik op een stoel zat met de Morpheus om mijn bakkes geklemd, kreeg ik een PlayStation 4 controller in mijn handen gedrukt.
De controls zijn voorspelbaar, op één uitzondering na: in plaats van richten met de rechter stick, mik je met je hoofd. En overal waar je naar kijkt, daar beweegt het soepele mechanische gestel van je mech zich ook naartoe. Het voelde als een snelle en vooral natuurlijke manier van richten. Iedere mech heeft aan beide armen een flink wapenarsenaal hangen, alsmede de mogelijkheid om het pak op drie verschillende standen te zetten. Standaard staat hij in een repair modus, waardoor je mech zichzelf langzaam herstelt. Daarnaast kun je kiezen voor extra schade of snelheid. In overdrive - waar ik zo op terug kom - krijgen alle drie een boost.


De eerste klap is een Rigsdaalder waard...


Op zulke momenten voel je je wel een beetje een lul.

Overdrive

Het hoofddoel in RIGS is je mech, met behulp van orbs die je opponenten droppen na een succesvolle kill, in overdrive modus krijgen. Als je genoeg orbs hebt verzameld, activeer je overdrive en moet je als een malle de verhogingen in de map op rennen om je vervolgens aan de top door een cirkelvormige goal in het midden van het level te laten vallen. Het team dat hier binnen de tijdlimiet de meeste keren in slaagt, wint.
RIGS is zonder twijfel een van de beste, meest complete VR-demo's die op de afgelopen E3 speelbaar was. Guerrilla Cambridge focust zich met deze sportachtige game - het scoren van goals is net zo belangrijk, al dan niet belangrijker dan het maken van kills - op pure drie tegen drie multiplayer fun, maar dit keer is het overgoten met een flinke lepel eSports saus. En oh, wat werd ik daar blij van!

> **"Ik wás een uit de kluiten gewassen mechanische vechtrobot!"**

Op de booth van Guerrilla zag ik alleen maar blije gezichten, waaronder die van Lucas van Muiswinkel, een van de Senior Producers van RIGS bij Guerrilla Cambridge.
"Iedere keer als we de mensen spreken na het spelen van de demo, dan zie je die helm afkomen en vertellen ze me dat ze nog nooit zoiets gezien hebben. Dat is heel bevredigend, echt onwijs te gek!" ★



VERWACHTING *JURJEN:*
Buckle up, mech lovers en overige robot minnende gamers! RIGS staat bijna niets meer in de weg om Project Morpheus' eerste, echte pareltje te worden. Als alle modi net zo goed zijn uitgewerkt als die op de E3... berg je dan maar!

+ Über wrede, uit de kluiten gewassen mechs.
+ Lekker stabiele framerate en prima graphics.
+ Besturing voelt natuurlijk aan.
- Genoeg modi om boeiend te blijven?

VR MECH SHOOTER
GUERRILLA CAMBRIDGE / SONY
2016

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

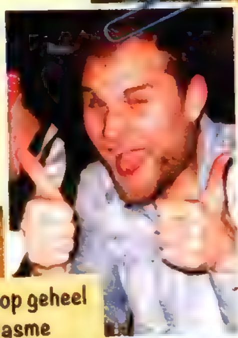
"ZELFS MET LAGE INSTELLINGEN HAPERDE EN STOTTERDE DE GAME ALS JE MOEDER NA DRIE FLESSEN SHERRY."



024 Jurjen beschrijft op geheel eigen wijze dat je voor Lego Worlds een zware PC nodig hebt.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"TOEN IK BATTLEFRONT SPEELDE, VROEG DE PR DAME OF ZE DE LIGHT-SABER TERUG MOCHT DIE IK VOLGENS HAAR IN MIJN BROEK HAD GESTOKEN..."



069 Tjeerd beschrijft op geheel eigen wijze zijn enthousiasme voor Star Wars: Battlefront.

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



JURJEN & TJEERD

De grijnzen zijn altijd breed bij de PU-redacteuren die, zo rond april, horen dat ze mee mogen naar de E3 dat jaar. Op hetzelfde moment dat zij hun vuistjes ballen en er een welgemeend 'YES!' over de redactie schalt, denken ze nog even niet aan al die slapeloze nachten die ze in LA voor de boeg hebben.

Dat gold dit jaar helemaal voor Tjeerd en Jurjen Bakker die gezamenlijk verantwoordelijk waren voor de videocontent op PU.nl. Er waren nachten bij dat ze hun bed nauwelijks zagen, en voor dit duo was de week in LA dan ook slopend.

Maar als je dacht dat ze het bij terugkomst wel effe rustig aan konden doen, heb je het mis, want nauwelijks was het vliegtuig weer geland in Amsterdam, of Ed verwelkomde hen met zijn overbekende kreet: 'waar blijven *&^%$#@ mijn teksten!'

Die teksten zijn er gekomen, check daarvoor de E3 special in dit nummer, en de video's kwamen er ook, top gemonteerd en op tijd. Zonder discussie zijn Tjeerd en Jurjen dan ook de Speciale Redacteuren van de Maand.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

DR. MARIO: MIRACLE CURE
RACE THE SUN
ADVENTURES OF PIP
MOTOGP 15
SUPER EXPLODING ZOO
HITMAN: SNIPER
PAYDAY 2: CRIMEWAVE EDITION
KHOLAT
YOU MUST BUILD A BOAT
DEVIL MAY CRY 4: SPECIAL EDITION
CHAOS RINGS III
EARTHBOUND BEGINNINGS



KeokeN INTERACTIVE

PUSHING THE LIMITS IN HOOFDDORP



JURJEN OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR KEOKEN

Het begon in januari 2011, bij Vlambeer. Daarna bezocht Jurjen trouw elke maand een andere Nederlandse (soms Vlaamse) studio voor deze rubriek. Zijn bezoek aan KeokeN in Hoofddorp markeert de 50e keer. Een jubileum, dus. En volgens Jurjen was het bezoek niet alleen om die reden speciaal.

Verreweg de meeste studio's die ik de afgelopen jaren bezocht, maken 2D-games. Soms in die rauwe pixelstijl die we van Vlambeer kennen, soms in een wat geliktere, tekenfilmachtige stijl die we kennen van moderne hits voor mobiele telefoons.

Maar het Hoofddorpse KeokeN pakt het anders aan. Met hun Deliver Us The Moon maken ze namelijk een volwaardige 3D-game op basis van de nieuwe Unreal 4 engine, dus bedoeld voor snelle PC's en de nieuwste consoles. Het type game dat Koen (28) van KeokeN zelf ook graag speelt.

"We spelen zelf het liefst games op een grote tv, met een prachtige geluidset... jezelf verliezen en de tijd vergeten, dat is wat gamen voor ons gamen maakt." Koen noemt BioShock, Journey en Mass Effect als enkele van zijn favorieten. "Pixel art... het trekt me niet zo snel. Ik hou gewoon van mooie graphics, een goeie soundtrack, dat het geluid precies klopt. Ik heb de nieuwste generatie consoles ook altijd meteen in huis." Koens vriend en compagnon Johan (27) vat het voor hem samen: "Pushing the limits."

Koen: "Precies, pushing the limits. Daar draait het bij ons eigenlijk om. Daarom gebruiken we voor Deliver Us The Moon bijvoorbeeld ook de Unreal 4 engine."

Naar de maan

Koen start Deliver Us The Moon voor een demonstratie. Ik zie een man in een ruimtepak achter het bedieningspaneel van een ruimteschip staan. "Ja, in de uiteinde-



Johan: "Koen bouwt de game, en ik maak het mogelijk dat hij 'm kan bouwen."



UNREAL 4 ENGINE

KeokeN is een van de eerste (zo niet dé eerste) Nederlandse studio's die een game maakt op basis van de Unreal 4 engine. De maker van deze engine, Epic Games, heeft een fonds van vijf miljoen dollar beschikbaar gesteld voor het ondersteunen van ontwikkelaars die interessante dingen met hun engine doen. KeokeN zou daar natuurlijk wel een graantje van willen meepikken, en dus hebben Johan en Koen een filmpje gemaakt om Deliver us the Moon bij Epic Games te pitchen.

"Ik heb al wel wat positieve reacties van Epic gehad", zegt Koen, "maar ze kunnen nog niks zeggen over de status van de aanvraag. Sowieso zijn ze wel heel supportive. Als we een probleem hebben, reageren ze altijd binnen een dag. In september komt ook iemand van Epic bij ons langs. Die wil heel graag zien wat we hier doen."

Zoek in YouTube op 'Deliver Us The Moon - Prototype Pitch' om het filmpje te zien wat KeokeN naar Epic stuurde. Geeft sowieso een mooi beeld van de game.



DELIVER US THE MOON

Met Deliver Us The Moon wil KeokeN gamers het gevoel geven dat ze werkelijk op de maan zijn. Eenzaam, omringd door leegte, maar toch ook met een belangrijk doel: het redden van de mensheid. Dit middels het activeren van een zogenaamde Ark op het maanoppervlak. "Het moet een beetje Journey-achtige ervaring worden", aldus Johan. "Het draait om de ervaring, alles moet de ervaring ondersteunen."
Koen zegt dat realisme ook van belang is. "We willen de maan nabootsen zoals hij echt is, de speler echt het gevoel geven dat hij op de maan loopt."
Wat de gameplay betreft; er zal ook veel gepuzzeld worden. Koen: "We noemen de game ook wel een puzzle adventure. Je kunt spulletjes pakken, bijvoorbeeld solar panels, die je dan weer ergens anders moet gebruiken. En je robot kan allerlei tools krijgen, bijvoorbeeld om systemen te hacken. Jij als astronaut bent eigenlijk meer de engineer, de lompe kracht die deuren kan openen en ergens stroom op kan zetten."
KeokeN hoopt de game eind 2015 of anders in 2016 te releasen voor PC, PS4 en Xbox One.


Hoofddorp is een van de weinige plaatsen in Nederland waar stagiairs aan 3D-games voor de nieuwste consoles kunnen werken. Al dan niet met een biertje erbij.

lijke versie zal hij natuurlijk zitten," verklaart Koen.
"Het spel begint met de lancering", zegt Johan. "Dus op het moment dat je het spel lanceert, lanceer je ook de raket die naar de maan vliegt."
Alles trilt, er klinkt een razend geruis. We zijn vertrokken. Koen draait de derdepersoon camera wat naar rechts zodat we uit het raam naar buiten kijken. Het lichte blauw van de hemel wordt steeds donkerder.
Koen: "We willen het gevoel overdragen dat je écht een reis naar de maan maakt."
Het wordt stil in het ruimteschip. Blauw is zwart geworden.
"Een echte reis naar de maan duurt twee of drie dagen, gewoon te lang om in real-time te vangen. Daarom hebben we het zo gemaakt dat je op een gegeven moment gaat slapen en dan wakker wordt op de maan. Met een error message."
Ik krijg meer beelden te zien, bijvoorbeeld van het realistische maanoppervlak waar de ruimtereiziger over loopt, een puzzel in een basis, een rit met een maanwagentje en de robot die je zal vergezellen op je missie om vanaf de maan met een gigantische 'Ark' de aarde te redden.
Het wordt me duidelijk dat KeokeN inderdaad niet bang is de limits te pushen.

Power

Ooit was Koen een fanatieke eSporter. Nickname: KeokeN. "Als clanleider in Soldier of Fortune 2 wilde ik nummer 1 van de wereld worden. Na vier jaar was dat gelukt. Daarom heb ik mijn bedrijf ook KeokeN genoemd. Ik dacht, als ik er één keer geluk mee heb gehad, lukt het misschien nog wel een keer."
KeokeN is in 2011 opgericht, eerst nog als eenmansbedrijf van Koen. Naast het bouwen van websites en games voor betalende bedrijven, werkte KeokeN sinds 2013 als BV aan enkele grotere, behoorlijk ambitieuze eigen projecten, waaronder een 3D-horrorspel dat op je ademhaling reageert. "Maar dat is meer een onderzoekspad geweest, om te ontdekken wat nu eigenlijk onze power is binnen videogames", legt Koen uit.
Wat die power dan is? "Eigenlijk willen we de barrière tussen AAA en indie wat vager maken. Als onze game straks verschijnt, wil ik dat je niet kunt zien of ie door een grote of kleine studio is gemaakt."
Johan: "We willen gewoon laten zien, dat je ook met een klein team een kwalitatief hoogstaand product kunt leveren."
Koen: "Tuurlijk, als dit flopt, hebben we er aardig wat tijd en geld mee verloren, maar dat maakt ons niet bang. Integendeel, dat maakt juist dat we er tweehonderd procent voor gaan."

Financiën

De manier waarop KeokeN de ontwikkeling van Deliver Us The Moon financiert is best apart, en heb ik tijdens mijn vijftig studiobezoeken nog niet eerder gezien. Het komt erop neer dat Johan met het maken van websites en games voor betalende bedrijven de studio draaiende houdt, zodat Koen alle creatieve ruimte heeft om met een team van zo'n zes mensen zijn droomgame te maken.
Johan: "Inderdaad, ik financier zijn droomgame. Maar daar sta ik dan ook honderd procent achter. Ik hoef niets zelf te bouwen, maar ben er wel nauw bij betrokken, en als de game succesvol is, deel ik daar natuurlijk in mee. Koen bouwt de game, en ik maak het mogelijk dat hij 'm kan bouwen."
Koen: "Voor mij is deze vorm van werken geweldig. Want ik zal nooit kunnen rusten voordat ik honderd procent heb geprobeerd een game van begin tot eind af te krijgen. En op deze manier word ik daarbij niet gestoord door financiële zaken. Wat als de game flopt? Dan is dat zo. Maar dan hebben we het in elk geval geprobeerd."
Johan: "We lijden geen verlies, hebben geen schulden, en doen iets waar we trots op zijn. Zo kunnen we gerust nog anderhalf jaar doorgaan." ✖


Koen: "Als onze game straks verschijnt, wil ik dat je niet kunt zien of ie door een grote of kleine studio is gemaakt."

WARE HORROR

VIDEOGAMES en H.P. LOVECRAFT

Weet je waarom Samuel zo relaxed survival-horror games speelt? Hij vindt ze helemaal niet eng! Waar hij dan wél de rillingen van krijgt? Van zombies? Vampieren? Spoken? Nee. Van het universum!



Toen ik elf jaar was, had ik de engste droom die ik ooit in mijn leven zou meemaken. De droom begon prachtig en idyllisch: ik liep rond in de hemel, op gouden straten en omgeven door prachtige wolken. Tot een engel zei dat ik God mocht zien.
Plotseling vlogen de wolken alle kanten op, en stond ik tegenover een angstaanjagend, gigantisch monster, bestaand uit een groot oog, een enorme bek vol scherpe tanden en honderden tentakels. Ik zag het monster slechts een fractie van een seconde voordat ik zwetend wakker werd, maar dat beeld vergeet ik nooit meer.
Het monster zelf was allejezus eng, maar de angst die mij nog weken bleef achtervolgen, was het gevoel van nietigheid. Want wat als God zou bestaan en Hij inderdaad een vleesgeworden, almachtige, demonische nachtmerrie was die ons een lot erger dan de dood zou kunnen opleggen? Het was een verschrikkelijke gedachte. En het was zeer Lovecraft-achtig.

Kosmisch

H.P. Lovecraft was een Amerikaanse schrijver die begin vorige eeuw horrorverhalen schreef en tegenwoordig vooral bekend staat als de bedenker van Cthulhu, een gigantisch, slijmerig zeemonster. Dankzij internet heeft

TIEN ONVERGETELIJKE LOVECRAFT-ACHTIGE GAMES



Necronomicon: The Dawning of Darkness
De Necronomicon was een door Lovecraft bedacht magisch boek, vol met bezweringen, spreuken, vloeken en occulte informatie over onder andere de Oude Goden. Dit point & click adventure voor de PlayStation en PC gaat over ene William, die het boek in handen krijgt en achter het bestaan van de Grote Ouden komt. Met alle gevolgen van dien.



Eternal Darkness: Sanity's Requiem
Deze originele survival-horror game draait om 'het boek van de doden', ook gebaseerd op Lovecraft z'n Necronomicon. De game bevat een meter die je mentale gezondheid bijhoudt: hoe leger die meter, hoe krankzinniger je wordt en hoe sterker je hallucineert. Ook dertien jaar later nog freaky as hell.



Resident Evil 4
Een nietsvermoedende man die op een vervallen dorp stuit dat op geen enkele kaart staat aangegeven en vervolgens wordt aangevallen door sektarische, xenofobische en onmenselijke dorpsbewoners die rare wezens aanbidden? Ja, Resi 4 is in feite Shinji Mikami z'n versie van Lovecraft z'n boek The Shadow Over Innsmouth.



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
Deze beklemmende adaptatie van The Shadow Over Innsmouth is grotendeels trouw aan Lovecraft z'n werk. Al kun je je afvragen wat de auteur nou daadwerkelijk gevonden zou hebben van het feit dat je in deze game halfgod Dagon kunt verslaan met een turret op een schip. Niet echt de bedoeling, jongens.



Amnesia: Dark Descent
Wellicht de engste titel in de lijst is deze angstaanjagende horrorgame waarin je onder andere achterna wordt gezeten door een schaduwachtig monster. Veel van Lovecrafts thema's zijn in deze game aanwezig, waaronder krankzinnigheid, eenzaamheid, de nietigheid van de mens en het bestaan van ondoorgrondelijke wezens.





Cthulhu ondertussen meme-status bereikt, maar Lovecraft is meer dan slechts de bedenker van groteske wezens. Cthulhu is namelijk een van de 'Grote Ouden' (goden uit de verste hoek van het heelal) en de belichaming van iets wat synoniem werd met de naam Lovecraft: kosmische horror.

Dit is de onderhuidse, primitieve angst dat we volledig nietig zijn in het universum en dat niets van wat wij doen van enig belang is. Het bestaan van Cthulhu is een van de vele door Lovecraft bedachte dingen die dat gevoel van kosmische horror moet overbrengen.

Onbetrouwbaar

De meeste hoofdpersonen in zijn boeken zijn mensen die uiteindelijk achter het bestaan van deze monsterlijke godheden komen en daardoor geleidelijk krankzinnig worden. Dit concept van mentaal kapotgaan aan de hand van onmenselijke waarheden is het tweede horror-element dat Lovecraft in zijn fictie gebruikt en vormt samen met kosmische horror dát wat we nu kennen als 'Lovecraftian horror'.

Paranoia, eenzaamheid, doodsangst, onzekerheid, gekte, allemaal psychologische factoren die Lovecrafts werk zo tijdloos en memorabel maken. Zijn oeuvre draait dus niet om Cthulhu, Dagon, Azathoth of al die andere kolossale gruwelen die hij bedacht heeft, maar om de psychologische, existentiële en nihilistische waarheden waar ze voor staan. Ga anders maar eens naar Space Engine (een gratis, online ruimtesimulator) om naar de aardbol te kijken, en zoem vervolgens uit. En blijf uitzoemen. Tot je de Aarde niet meer ziet. Tot je alleen leegte ziet. Die leegte, en alles wat het impliceert, dat is Lovecraft-achtige horror.

Buitenaards

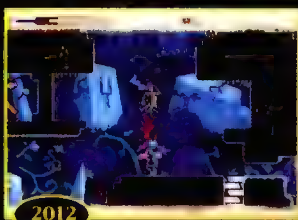
Dit is precies de reden waarom Lovecraft niet vaak terugkomt in videogames: games zijn immers vaak fantasieën die ons krachtig moeten laten voelen. Ze schotelen ons uitdagingen voor die wij kunnen overwinnen om ons goed en belangrijk te voelen.

Maar de boodschap van Lovecraft is dat wij er niet toe doen; dat we nooit zullen 'winnen'.

Het succes van Bloodborne heeft echter laten zien dat Lovecraft daadwerkelijk een plaats kan hebben in videogames en niet alleen door ons gigantische monsters met tentakels voor te schotelen. Ja, Bloodborne is een 'power fantasy' waarbij je nare wezens met een beperkt aantal hitpoints moet slachten, maar de tweede helft van de game introduceert een bovennatuurlijke, onderhuidse, depressieve sfeer die de gameplay ontstijgt.

De speler beseft dat hij/zij slechts een klein onderdeel is van een veel grootser, buitenaards plan en dat wetenschap van dit plan ('Insight') alleen maar leidt tot krankzinnigheid. Bloodborne is daarmee een geweldige introductie tot de essentie van Lovecraft-achtige horror. En dat in een AAA-game!

Hopelijk wordt het een trend. We zitten anno 2015 namelijk niet iets te lekker in ons vel, vind je niet?



2012

They Bleed Pixels

Een bikkelharde actieplatformer in de stijl van Super Meat Boy. They Bleed Pixels oogt (en speelt) allesbehalve Lovecraft-achtig, tot je het verhaal volgt. De hoofdrolspeelster heeft namelijk de meest monsterlijke nachtmerries, vol met Lovecraft-achtige beelden en thema's, en naarmate de game vordert, verandert zij zelf ook steeds meer in een monster.



2013

Magrunner: Dark Pulse

Een first-person actie-puzzelaar die zich afspeelt in een cyberpunk-achtige toekomst? Heeft dat iets met Lovecraft te maken? Jazeker, want de hele game is een science-fiction-achtige interpretatie van Lovecrafts Cthulu mythe. Hoe langer je speelt, hoe meer de wereld van Magrunner 'geïnfecteerd' wordt met verschrikkelijke wezens en duistere, kosmische horror.



2014

Sunless Sea

Dit vervolg op Fallen London draait om het verkennen van (en overleven in) een gigantische ondergrondse oceaan, in een duister, Victoriaans Londen. Als je de kolossale zeemonsters weet te overleven, is er ook nog de kans dat krankzinnigheid je tot kannibalisme weet te drijven, waarna eenzaamheid je verder de dood in jaagt. Gezellig.



2015

Code Name S.T.E.A.M.

Niet verwacht een Nintendo-titel in deze lijst tegen te komen, he? Hoe kan deze kleurrijke game nou vol zitten met de deprimerende narigheid die met H.P. Lovecraft geassocieerd wordt? Nou, sommige locaties, personages en zelfs het design van enkele vijanden zijn een-op-een overgenomen uit Lovecraft z'n oeuvre. Eng? Nee. Awesome? Jazeker!



2015

Darkest Dungeon

In deze turn-based dungeon crawler moet je niet alleen letten op de fysieke gezondheid van je groep, maar ook op hun mentale. Als ze te gestressed raken door de monsterlijke verschijningen op hun pad of de immer toenemende duisternis van de kerker, dan breken ze, waarna ze vluchten, weigeren te vechten of paranoïde worden en hun maten aanvallen. Howard Phillips zou trots geweest zijn op Darkest Dungeon!



Er is door PU nog nooit een 100 uitgedeeld die zo weinig kritiek kreeg van de PUmmunity als die voor Fallout 3. Super Mario Galaxy? Amper acceptabel! GTA IV? De hooivorken werden van stal gehaald! Maar de perfecte score voor Fallout 3, dat was terecht vond iedereen... en dat vond Wouter ook

WOUTER Z'N GAME-MONUMENT

FALLOU

Je verliezen in een game... is er iets mooiers dan dat? Voor een gamer waarschijnlijk niet. Voor ouders, vrienden, vriendinnen en andere mensen die machteloos moeten toekijken, is het misschien een beetje eng. Die doodse blik, die volledige apathie, complete contactgestoordheid...

Bruine zooi

Wat is er toch zo interessant aan die bruine zooi daar op de televisie?

Nou, die bruine zooi (met, laten we wel wezen, heus wel wat tinten groen en blauw), dat is een post-apocalyptische, epische RPG die honderd keer interessanter is dan jouw gelul!

Maar waarom dat sliertje kwijl bij je mondhoek? Waarom kan er een atoombom naast je oor afgaan zonder dat je het door hebt als je deze game speelt?

Omdat er atoombommen afgaan IN deze game! Wat toevalligerwijs in verband staat met een van de moeilijkste beslissingen die een mens ooit heeft moeten nemen in een digitale wereld, een beslissing die we gelukkig nóóit in het echte leven hoeven te nemen! Want anders zou het onze ziel in twee scheuren en het schuldgevoel-gedeelte in ons brein (ergens daar in de frontolimbic... eh, frontale kwab, ofzo) zo groot opzwellen dat een bloederige explosie het gevolg zou zijn. Tenzij je de President of the USA bent natuurlijk, die kan er tegen. Maar ben je dat niet, dan zal Fallout 3 littekens achterlaten op je gamersziel. Van die fijne littekens die nooit echt een wond zijn geweest, je kent ze wel.

Fuck het leven!

Dat is allemaal leuk en aardig, maar kijk eens naar buiten! Daar vallen de blaadjes heel mooi van de bomen (het is oktober 2008) en kan je mooi... eh, kan je heel fijn... dat is te zeggen dat het waait en... buiten is het léven, snap je?





FUCK BUITEN! FUCK HET LEVEN! Weet je wat nu boeiend is? Een dooie wereld vol ellende! Een wereld vol robots en enorme schorpioenen, waar de kans groot is dat er een derde arm uit je buik groeit omdat je te veel radioactieve straling op je bakkes hebt gekregen. Waarom zou ik me

> **"Fallout 3 laat littekens achter op je gamersziel. Van die fijne littekens die nooit echt een wond zijn geweest, je kent ze wel."**

begeven in een saai Nederland waar kansloze bedrijven hun treinen laten uitglijden over een paar blaadjes, als er een Washington bestaat waar bedrijven zoals Nuka-Cola een milde, radioactieve strontium isotoop in hun flesjes drinken stopten? Of RobCo, een bedrijf dat, naast vele soorten killer-robots, stijlvolle producten zoals de Pip-Boy 3 Billion op de markt brachten. Dát is de wereld waar ik nu wil zijn! Eentje die zichzelf niet té serieus nam en zichzelf daarom helemaal naar de tering heeft geholpen in het jaar des Heren 2077. En terecht!

Vastgekoekte broek

Okay, ik heb mezelf al jaren geleden verzoend met de gedachte dat je om een of andere reden wil ontsnappen. Dat is prima, maar waarom dan naar deze bruine wereld vol misère? Waarom niet naar eentje waar vrolijke loodgieters hun eigen naam roepen en Lego-mannetjes met







JT 3





gloeiende staafjes zwaaien? Dat is toch veel leuker en veel beter voor je?

Kan je in LEGO Star Wars stuiten op een dorpje vol kannibalen? Nou? Nee, dacht het verdomme niet! Zit er in een Mario game een robot die slaapliedjes zingt voor het geraamte van een kind? Nee zeker niet! Soms heeft de ziel behoefte aan iets duisters, aan morbide dingen in plaats van heppiedepeppie, kleurige zooi! Soms wil een gamer niet op een schattige, piepgeluidjes makende dino rijden, maar wil hij twee kakkerlakken zo groot als een kat als huisdier en ze Fluffy en Jitters noemen! En hou alsjeblieft op over 'ontsnappen', want dat is een triggerwoord voor de EO, Jellinek en andere hulpzoekende, eh... behoevende, eh... HELPENDE organisaties. Ik wil misschien wel ontsnappen, maar ik heb geen hulp nodig. Misschien alleen om m'n broek uit te krijgen straks, die zit een beetje vastgekoekt aan de bank, ben ik bang.

Oblivion

Okay, okay, geen besnorde mannen en Legopoppetjes dan. Ik kijk ook wel eens Baantjer als ik in een duistere stemming ben, dus ik snap het best. Maar misschien moet je weer eens dat spelletje met die ridders spelen waar je een tijdje geleden zo mee bezig was? Die was meer goud dan bruin en zag er een stuk minder ernstig uit dan dit. Bovendien vlogen daarin niet steeds ledematen in slow-motion door de lucht. BAH!

Ridders? Goud? Oh, Oblivion, bedoel je! Ik ben blij dat je enigszins opgelet hebt, want die game lijkt hier zeker op. Zelfde engine. Ja, 'motor', ja. Maar goed, Oblivion is zóóóó 2006. Jazeker, ik heb m'n Xbox 360 voor die game aangeschaft en heb er hard van genoten, maar Fallout 3 is de evolutie van die game. Bethesda... Wat? Ja, dat is een studio, ja, not that you give a vertical fuck. Hoe dan ook, Bethesda heeft lessen geleerd sinds die game en Fallout 3 is het gevolg. Bovendien heeft Fallout 3 een fuckload meer humor, is het bloederiger, viezer en een miljard keer cynischer. Fallout 3 is Oblivion alleen dan 3000 jaar in de toekomst, als de civilisatie van de Nords en de Emperials zichzelf allang de vernietiging in geholpen hebben. Nee, niet echt, die games hebben eigenlijk niets met elkaar te maken. Ik praat symbolisch. Nee, je hoeft het niet te snappen.

Oeverloos gelul

Oh nu word je helemaal poëtisch? Over een spelletje? Waarom word je nooit poëtisch van mij?

Omdat jij geen door atoomexplosies vernietigd landschap hebt. Hoewel...

> **"Soms heeft de ziel behoefte aan iets duisters, aan morbide dingen in plaats van heppiedepeppie, kleurige zooi!"**

Ik hoef dit niet te pikken, weet je dat? Er zijn genoeg mannen die niet de hele dag met hun neus in spelletjes zitten!

Games. GAMES. VI-DE-O-GAMES!!! Noem het niet de hele fucking tijd 'spelletjes' met dat denigrerende toontje van je!

Oh ja wacht, 'GAMES', als je het zo noemt dan zijn het opeens geen spelletjes meer! Dan is het opeens serieuze business!

Wat jij niet door schijnt te hebben, is dat die 'spelletjes' heel serieus voor me zijn. Ik werk voor Power Unlimited, ik wil dit...

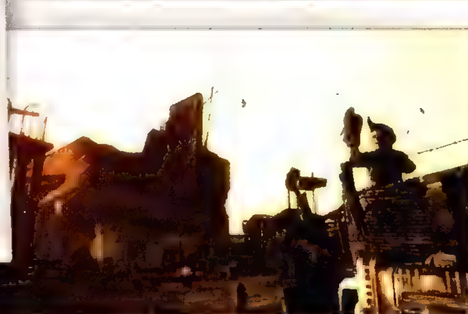
Je bent 'freelancer'. Je schrijft af en toe stukjes voor ze en dat is het enige semi-nuttige wat je doet!

Oh en jouw oeverloze gelul aanhoren over laarsjes die je gekocht hebt en wat voor ONTZETTEND boeiend avontuur je daaromheen beleefd hebt, is niet nuttig? Want dan kap ik daar met fucking plezier mee! Weet je wat, ik luister nu alvast niet meer! LALALALALAAAAAALAAALAAA!!!

Stik er maar in jij!

Gooit met haar nieuwe laarsje ✖





DISCLAIMER: *Bovenstaande conversatie is puur fictief en heb ik nooit gehad. Met niemand. Ook niet met een van m'n exen, een jaar of zeven geleden...*

Ere wie ere toekomt

Welke games zet de PU-redactie in de Hall of Fame?

Voor een relatief nieuw medium hebben videogames al aardig wat klassiekers voortgebracht. Nu een aantal van die 'belangrijke games' een plekje heeft gekregen in een heuse Videogame Hall of Fame, vroeg de redactie zich af welke andere klassiekers daar eigenlijk ook nog in moeten worden bijgezet.

In de Rock and Roll Hall of Fame vinden we onder de letter P onder andere Pink Floyd, Prince, Elvis Presley, Public Enemy en The Police.
Wie deze acts kent, weet: ja, die waren belangrijk. Zijn belangrijk. Ze deden allemaal iets baanbrekend nieuws, ontstegen de hype van hun tijd, en worden tot op de dag van vandaag door nieuwe acts als voorbeelden genoemd.
Om vergelijkbare redenen is Royce Gracie opgenomen in de UFC Hall of Fame, staat Johan Cruyff in de International Football Hall of Fame, en werd George Lucas opgenomen in de Science Fiction Hall of Fame (dat laatste ondanks Jar Jar Binks).
De vraag dringt zich op welke games deel uit zouden moeten maken van een Videogame Hall of Fame.
Die vraag wordt beantwoord door de onlangs opgerichte Videogame Hall of Fame van het Strong Museum in New York.

Vernuftig & vernieuwend

Pong, Pac-Man, Super Mario Bros, Tetris, Doom. En, als relatief nieuwe titel, World of Warcraft. Dat zijn de eerste zes games die door een jury van journalisten, developers en curatoren zijn verkozen tot bijzetting in de Hall of Fame. En daar valt weinig op af te dingen.
Al die games waren in hun tijd cultuurfenomenen, iets waar iedereen het over had. Andere spelontwikkelaars krabden zich achter de oren en dachten: moeten wij ook niet zoiets maken? Of: hoe kunnen we dit ooit overtreffen? En tegenwoordig gelden genoemde games nog steeds als schoolvoorbeelden van vernuftig en vernieuwend gamedesign.
Je kunt je afvragen waarom dit alles nog een keer moet worden benadrukt door zo'n game in een Hall of Fame te plaatsen. Wat is het nut ervan? Dat is er niet. Of, tenminste, niet echt.
Toch is het wat ons betreft goed dat er een Videogame Hall of Fame bestaat. Al was het maar omdat zoiets motiveert om na te denken over ons favoriete tijdverdrijf, en de games die het belangrijkst zijn geweest voor de ontwikkeling daarvan.
Dat is dan ook precies wat we als redactie gedaan hebben. ✖



Pong (1972)

- Dé game die videogames populair maakte
- Na het succes van de arcadekast verkocht Atari 150.000 consoles waarop je alléén Pong konden spelen
- Maakte van tv's meer dan een ding om passief naar te kijken
- Begin van het sportspellengenre
- De tweespelerstand is tot op de dag van vandaag goed voor een spannende strijd



Super Mario Bros. (1985)

- In plaats van één scherm had Mario's avontuur 32 lekker lange, scrollende, briljant ontworpen levels
- Katapulteerde het succes van Mario en platformers in het algemeen
- Herstelde het algemene geloof in videogames na de crash van '83
- Zorgde met z'n vele geheimen voor een enorme buzz onder spelers
- Is met dik 40 miljoen verkochte exemplaren een van de grootste hits ooit



Tetris (1984)

- Grondlegger van een puzzelgenre waarin je blokken/tegels moet laten verdwijnen
- Regelmatig bestempeld als 'verslavendste game ooit'
- Speelde grote rol bij het wereldwijde succes van de Game Boy
- Verscheen op 72 verschillende platformen
- Verkocht naast 70 miljoen fysieke versies nog eens 100 miljoen keer als download



World of Warcraft (2004)

- Een van de eerste MMORPG's, met nog steeds ruim 7 miljoen betalende leden
- Veroorzaakte miljoenen zowel digitale als échte relaties - en het sneuvelen daarvan
- Ontketende een lucratieve zwarte markt waarin voor echt geld digitale spullen worden verhandeld
- Aanleiding voor een van de beste South Park afleveringen ooit
- Had in 2012 al meer dan 10 miljard dollar opgeleverd



De PU-redactie zet bij

Welke games moeten volgens onze redacteuren zo snel mogelijk worden opgenomen in de Videogame Hall of Fame?



Pac-man (1980)

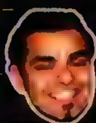
- Eerste game met een herkenbaar personage
- Pac-Man werd ook buiten de gamegrenzen populair met speelgoed, strips, tekenfilms en zelfs een top 10-muziekhit
- Inspireerde andere developers voor games met power-ups, labyrinten en verschillend reagerende vijanden
- De eerste game die ook veel vrouwen aan het gamen kreeg
- In totaal werden ruim 10 miljard muntjes in Pac-Man-arcadekasten gegooid, waarmee het de meest verdienende videogame ooit is



DOOM (1993)

- Veroorzaakte de doorbraak van het FPS-genre
- Maakte deathmatches, mods en digitale distributie populair
- Een van de eerste geavanceerde 3D-games
- Confronteerde de wereld met controversiële kwesties als satanisme en bloederig geweld
- Werd een cultuurfenomeen met o.a. strips, bordspellen en een film





Resident Evil 4 (2005)

Shinji Mikami's magnum opus is meer dan slechts een perfect ontworpen game; het is de bakermat van de moderne third-person shooter én een interactieve hommage aan de beste Hollywood momenten aller tijden. De 21e eeuw heeft nog altijd geen betere game voortgebracht dan deze postmoderne klassieker.





GoldenEye 007 (1997)

Voordat GoldenEye 007 verscheen, wisten we het zeker: FPS op console gaat never nooit niet werken. Toch? Rare's spionagesim showde echter dat controllers intuïtiever besturen dan een toetsenbord. Daarnaast zit het spel vol innovaties (inzoomende sniper-rifles, splitscreen deathmatch etc.) die hun tijd VÉR vooruit waren. Wat. Een. Meesterwerk!





Tomb Raider (1996)

Lara Croft, die in 1996 op de spelhoes van Tomb Raider als een soort pornomodel werd afgeschilderd, groeide razendsnel uit tot een wereldwijd fenomeen. De game zelf legde de blauwdruk voor het third-person action-adventure waar tot op de dag van vandaag aan gerefereerd wordt.





GTA Vice City (2002)

Je hebt de tijd vóór en ná GTA Vice City. Voor VC hadden games alleen impact op gamers; voor de buitenwereld was een game een spelletje. Na VC werd gaming ook opgemerkt door de mainstream media als zijnde een belangwekkend cultureel fenomeen. Gaming mocht zich eindelijk voegen bij het rijtje 'muziek, film en boeken.'





Mortal Kombat (1993)

De brute actie van Mortal Kombat was ongekend voor die tijd! Daarnaast blijft het de game die tot op de dag van vandaag misschien wel het meest besproken is vanwege alle mysterieuze geheimen. Iedereen had het er over en nog steeds weet iedereen wat Mortal Kombat is.





Journey (2011)

Een ieder die zich afvraagt of games wel kunst kunnen zijn, dient Journey te spelen om vervolgens nooit meer te twijfelen. Qua visuals, muziek en zelfs gameplay een meesterwerk waar menig ontwerper wat van kan leren.





Pitfall! (1982)

Niet alleen luidde Pitfall! het begin in van het sidescrolling platform genre (ondanks dat de game nog niet, eh... scrollde), maar het deed wat mij betreft nog iets veel belangrijkers: het bracht uitdaging gecombineerd met avontuur naar het medium videogame! Pitfall! is misschien wel Activisions meest ambitieuze project ooit...





Minecraft (2010)

Alle kids 'van nu' spelen het, of kijken hoe anderen het spelen, het wordt op scholen zelfs gebruikt als lesmateriaal, en zorgde voor grote doorbraken op het gebied van indies, mods en YouTube-helden. Maar boven alles overstijgt Minecraft de grenzen van games met eindeloze creatieve mogelijkheden die spelers dan ook op ontzagwekkende manieren benutten.

WAT IS ER AAN DE HAND MET DE JAPANSE GAME-INDUSTRIE?



Het zijn zware tijden voor fans van Japanse games. Konami en Sega stappen grotendeels over op mobiel, Nintendo lijkt de weg kwijt en Capcom heeft het zwaar. Wat is er aan de hand? Sam ging op onderzoek uit, en toont aan dat de dingen net iets anders liggen dan gedacht....

Het is dat op deze E3 bleek dat The Last Guardian en Shenmue 3 toch nog uitkomen, er druk aan Dark Souls 3 wordt gewerkt en Final Fantasy VII een remake krijgt, anders was het beeld van de Japanse console game-industrie wel erg bleekjes geweest.
Toch is het wel erg makkelijk om met z'n allen te roepen dat de Japanse game-industrie passé is. Want klopt dat beeld wel? Of speelt er iets anders? Is die gedeeltelijke terugtocht uit de consolemarkt misschien een bewuste strategie?

MINDER GAMERS

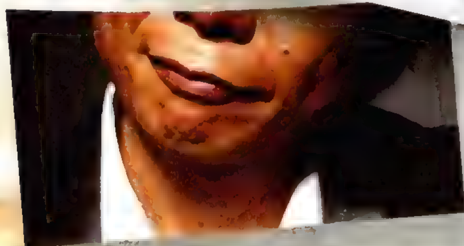
Laten we bij het begin beginnen. De Japanse game-industrie wil natuurlijk graag wereldwijd aanzien hebben, maar in eerste instantie zijn hun games toch gericht op de Japanse/Aziatische gamer. Dus als Japanse games niet meer gepruimd worden, dan zou je die gevolgen als eerste bij de Japanse gamer moeten zien. Hebben die inderdaad niks meer met de zoveelste Final Fantasy of Monster Hunter, gamen ze minder of hebben ze de console gewoon ingeruild voor iets anders?
Op zich is het waar dat er in Japan steeds minder gegamed wordt. De verkoopcijfers van hard- en software gaan met de maand achteruit. Dat heeft onder andere te maken met de afgenomen bevolkingsaanwas (er wordt te weinig gekrikt) én de daarmee samenhangende extreme vergrijzing. Er kappen gewoon meer mensen met gamen dan dat er nieuwe gamertjes worden, eh, 'gemaakt'.

KLEINE APPARATEN

Maar los van die biologische factor zit gamen wel echt in het Japanse DNA; bijna iedereen gamet daar. Het punt is echter dat er ánders wordt gegamed, en daarbij moet je twee dingen in het achterhoofd houden: Japanners willen kleine apparaten omdat ze kleine woningen hebben en ze houden ervan als hardware en software perfect op elkaar aansluiten.
Met dat tweede punt bedoel ik dat men daar een fetisj heeft voor games en apparaten die bijna onafscheidelijk zijn van elkaar, wat verklaart waarom de arcadecultuur daar nog gigantisch is. Lightgun-games, muziekgames en fighters worden daar aan de lopende band gespeeld. De voorliefde voor kleine apparaten wordt mede geïllustreerd door het gigantische succes van de 3DS en de Vita (vergeleken met de rest van de wereld), maar vooral smartphone-games zijn er *the next big thing*.









VIER REDENEN WAAROM JAPANSE GAMES NIET MOGEN VERDWIJNEN

1 Een groot deel van de Japanse game-industrie heeft z'n wortels in de arcadehal, en dat is nog steeds heel duidelijk te zien. Waar westerse games zich steeds meer focussen op realisme en semi-cinematografische ervaringen, draaien veel Japanse titels nog altijd om de kracht van de gameplay, zoals nog steeds te zien is bij ontwikkelaars als Nintendo, Capcom, PlatinumGames, Namco Bandai en, jawel, Konami.

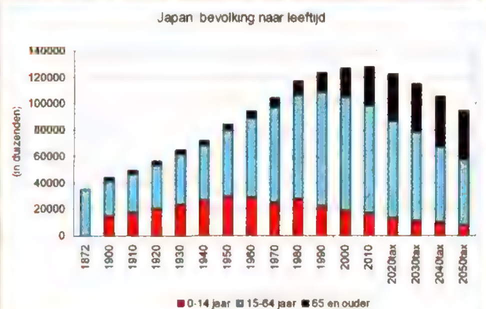
2 De Japanse fetisj voor de perfecte synergie tussen hard- en software zorgt ervoor dat het land ook enorm blijft innoveren. De perfectie van de moderne controller hebben we te danken aan Japan, en ook op het gebied van meer gimmicky innovatie zoals motion controls zijn er weinig landen zo vooruitstrevend.

3 Japanse games zorgen voor balans in deze industrie, alleen al qua thema's en palet. De focus op realisme en volwassen thema's leidt bij westerse games al gauw tot veel grijze en bruine tinten, terwijl Japanse games meer appelleren aan een type escapisme dat zorgt voor kleurrijke en fantasievolle avonturen.

4 Japanse ontwikkelaars durven nog echte auteurs te zijn. Waar in het westen games meestal gezamenlijk bedacht worden, is er in Japan nog enorm veel respect voor de visie van één visionair. Voor die enkele westerse 'auteur' als Molyneux of Cliffy B, heb je er in Japan tien. Van oudere helden als Miyamoto, Kojima, Inafune en Igarashi, tot nieuwere, zoals Kamiya en Miyazaki. Hierdoor hebben Japanse games vaak een geheel eigen identiteit; je kunt de hand van de meester er bijna in zien.



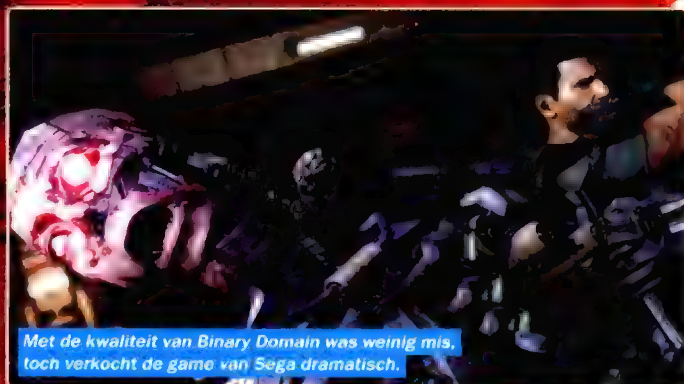
Bijna iedereen in Japan houdt van games.



De vergrijzing in Japan is een van de oorzaken voor de terugloop in verkoopcijfers.

De JRPG is in Japan nog altijd het populairste genre en door de hoeveelheid tekst, langzamere pacing en turn-based gameplay leent het zich perfect voor handhelds en smartphones.

Het gevolg is dat consoles steeds vaker ingeruild worden voor de smartphone, dat AAA-developers als Square Enix en Konami inmiddels net zoveel titels aan het maken zijn voor telefoons als voor consoles, en dat Japanse ontwikkelaars die weigeren om mobile te gaan het erg moeilijk hebben.



Met de kwaliteit van Binary Domain was weinig mis, toch verkocht de game van Sega dramatisch.

GOKKEN

In dat licht is de move van veel Japanse ontwikkelaars van console-games naar mobile helemaal niet zo gek; ze hebben gewoon geen andere keus. Vooral een bedrijf als Sega, dat de afgelopen jaren ontzettend veel risico's genomen heeft om de (westerse) gamer aan te spreken met (geniale doch slecht verkopende) shooters als Binary Domain, heeft inmiddels (enigszins begrijpelijk) het idee dat men geen zin meer heeft in traditionele games.

In het geval van Konami - waarvan hun gamestak de laatste tijd sowieso maar verantwoordelijk was voor ongeveer 15% van de winst - was het helemaal makkelijk om de 'echte' videogames op te geven; zij verdienen al lange tijd het meeste geld aan health clubs en pachinko-apparaten. Bovendien is Japan nu bezig met het legaliseren van casino's en gokken in het algemeen, en Konami staat klaar om op dat gebied de nieuwe grootmacht te worden. Hun nieuwe generatie mobiele games is er dan ook mede op gericht om de Japanse gamer van de console naar de gokhal te duwen.

KORTE TERMIJN

Gaat het dus allemaal goed in Japan? Heeft men het ei van Columbus gevonden? Nou, niet helemaal. Er zit een addertje onder het gras.

Het probleem met al die Japanse ontwikkelaars die zich op smartphone gaming storten, is dat ze niet lijken in te zien dat het geen gezonde langetermijnstrategie is. De mobile gaming industrie van nu vertoont veel gelijkenis met de game-industrie van eind jaren zeventig van de vorige eeuw toen de Atari 2600 plotseling gigantisch populair werd... waarna een immense crash volgde omdat iedereen dezelfde, oppervlakkige games uitbracht.

Of kijk naar de iPhone. Groot geworden door de games, maar door de enorme hoeveelheid spellen die wordt uitgebracht, verdient bijna geen developer meer wat.

Het is zeker begrijpelijk dat de Japanse game-industrie zich steeds meer aan het focussen is op de mobiele markt, maar laten we hopen dat het gros ondertussen ook met één been in consolegaming blijft staan, zoals bijvoorbeeld Nintendo.

FALENDE SUKKELS

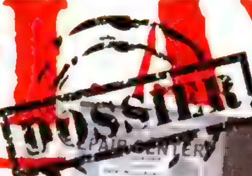
Kortom, de soep wordt niet zo heet gegeten als hij wordt opgediend. De veranderingen in de Japanse game-industrie en de switch naar mobile games zijn niet uitsluitend ingegeven door malaise.

Voor de meeste partijen is de focus op mobile games een weloverwogen keuze, ingegeven door het veranderde gedrag van de Aziatische gamer. En omdat het Westen niet op dezelfde manier mee verandert, botst dit.

Dus ja, we gaan minder Aziatische games op de Xbox One en PS4 zien, maar je kunt je Asia-fix wel degelijk ergens anders halen. Misschien zijn die Japanners daarom niet de falende sukkels, maar wij, omdat we zo vasthouden aan de traditionele manier van gamen. ✖

DE MEEST MAGISCHE & MAGISTRALE

MULTIPLAYERS



Op de PU-redactie predikt iedereen z'n eigen multiplayer-evangelie. Zo zweert Florian bij realistische racegames, voelt Tjeerd zich een hele vent in FIFA en wordt Jan wild van euhm... Wordfeud. Maar wat zijn nu eigenlijk de ultieme multiplayer games? Reporter Graddus voegt weer een nieuw dossier toe aan z'n 'journalistieke' oeuvre..



DE FIRST-PERSON SHOOTER



Genrekenner - Wouter Brugge
Favoriete FPS - Halo: The Master Chief Collection
Andere toppers - Call of Duty, Battlefield, Counter-Strike, Borderlands, Team Fortress

De populariteit van de first-person shooter is ongekend. Komt het door de directe actie? Dat schieten stoer is? Of toch gewoon omdat geweren verlengstukken van de penis zijn? We vragen het FPS-kenner Wouter.

Waarom is de FPS het ultieme multiplayer genre?
Vind ik dat? Want dat is namelijk niet zo. Maar goed, aangezien Nino de fighters al doet, zal ik advocaat van de duivel spelen. Let op: FPS is het vetste multiplayer genre omdat... omdat ik het zeg! En omdat Halo er onderdeel van uitmaakt, uiteraard.

Wat maakt Halo nou precies zo tof?
Ik hou van games die hun eigen universum scheppen, zeker wanneer het zo goed en geloofwaardig is als in Halo. Daarnaast is die game gewoon fokking dynamisch. Neem co-oppen in Halo: ODST's Floodgates mode. Offe, was het nou Fireflies? Nightfall? ...
21 minuten en 36 seconden later
Ha, Firefight, natuurlijk. De beste A.I. ooit, vriend!

Mooiste Halo moment?
Tot diep in de nacht local splitscreen Halo 2 spelen, op mijn ouwe beeldbuis en een pretsigaret in de mond. Zucht, als die shit me niet zo had gegrepen, was ik waarschijnlijk nooit gamejourno geworden (het UWV is Bungie nog altijd dankbaar - Ed).

DE REALISTISCHE RACER

Genrekenner - Florian Houtkamp
Favoriete racer - Project C.A.R.S.
Andere toppers - GRiD Autosport, Forza, Gran Turismo, F1, DriveClub

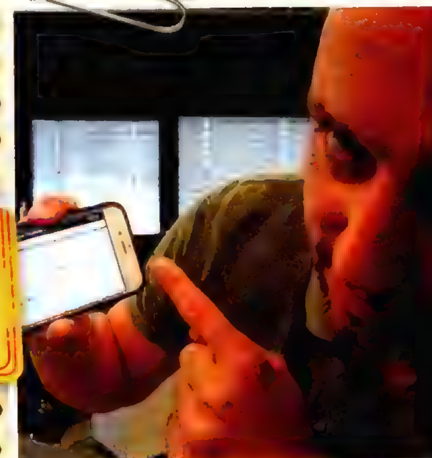


Brullende motoren, piepende banden en een CO2-uitstoot waar Johan Derksen jaloers van wordt. Yep, iedereen met benzine in de aderen weet het: er gaat niets boven een rondje realistisch racen. Vlugge Florian doceert.

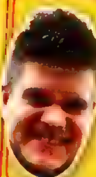
Waarom is de racer het ultieme multiplayer genre?
Tot mijn zestiende heb ik professioneel gekart. Inmiddels ben ik echter 1,90 meter lang en weeg dik 100 kilo; die dagen liggen dus achter me. Gelukkig zijn realistische racegames een prima alternatief! Zeker met een stuurtje.

Wat maakt Project C.A.R.S. nou precies zo tof?
Kijk, arcade racen in Need for Speed is leuk en spectaculair, maar mist de pure skill die Project C.A.R.S. vereist. De besturing, de feel, de tuning: het is ongekend. Ik ben sinds Gran Turismo 2 in ieder geval niet meer zó gepushed om beter te worden en seconden van m'n tijd af te schrapen.

Mooiste Project C.A.R.S. moment?
Dat ik iedereen mijn remsporen laat zien!!! Kom Graddus, we doen een wedstrijdje Hockenheim. Go-go-go! ... Hoppa, 4:04 van mij tegen jouw 4:12. Ben je al... overstuur? Muhahaha.



MIJN FPS TOP & FLOP



Top: Teabaggen na een geslaagde sniper-kill.
Flop: Wouter die naar jouw helft van het scherm kijkt, om te zien waar je je bevindt.

MIJN RACE TOP & FLOP



Top: Na een tikkie bij de start en een epische inhaalrace, alsnog als eerste finishen.
Flop: Tegen iemand spelen die óf veel beter is, of veel slechter. Booooring!



DE PARTYGAME

Genrekenner - Samuel Hubner Casado
Favoriete partygame - Mario Kart 8
Andere toppers - Smash Bros., Mario Party, Wii Sports, Wii Party U, Guitar Hero

Okay, de naam 'partygame' mag dan even suf klinken als een potje Scrabbelen tegen je schoonouders, dit genre biedt volgens feestbeest Samuel wél alles wat je van multiplayer wil: competitie, emotie en natuurlijk die verdomde geluksfactor.

Waarom is de partygame het ultieme multiplayer genre?
Er is geen Nederlandser woord dan 'gezelligheid', toch? Naja, dat dus. Wat wij hier nu doen - lachen, grapjes maken, roddelen, elkaar fucken met blauwe nazischildjes - is waar het leven om draait: gezelligheid. Partygames faciliteren dit als geen ander. Naja, bier faciliteert gezelligheid natuurlijk het allermeest, maar dat effe terzijde.

Wat maakt Mario Kart 8 nou precies zo tof?
Pffffft, eh... prachtige tracks, prachtige graphics, prachtige muziek; alles aan de game is prachtig. Maar belangrijker is het feit dat ie heerlijk wegspeelt. Gameplay über alles, hè. Ik bedoel, het is een partygame, maar je kunt 'm ook gewoon spelen als een bonafide racer. Er zit een daadwerkelijk competitief element in dat super verslavend is.

Mooiste Mario Kart moment?
Aan het eind van Bowser Castle zit een ontzettend lastige shortcut. M'n favoriete moment is echter niet dat ik die shit nailde, maar toen mijn broertje, die op de eerste plek stond, 'm probeerde. Het blauwe schildje dat ik naar z'n smoel gooide, raakte hem precíes op het moment dat ie over de afgrond sprong! Yup, leedvermaak is 't beste vermaak.



MIJN PARTY TOP & FLOP
Top: Winnen met Toad.
Flop: Verslagen worden door een n00b die alleen maar Ster power-ups scoort.

DE FIGHTINGGAME

Genrekenner - Nino de Vries
Favoriete fighter - Mortal Kombat X
Andere toppers - Street Fighter, Soulcalibur, Injustice, Tekken, Killer Instinct

Het is mano-a-mano; man tegen man. Of vrouw, dat kan natuurlijk ook. Hoe dan ook wakkeren weinig dingen onze oerinstincten zó aan als de klassieke spartanenstrijd in een fighter. Jammer alleen dat je je niet hoeft in te vetten met olie, vindt Nino...

Waarom is de fighter het ultieme multiplayer genre?
In tegenstelling tot andere genres, duren potjes geen eeuwigheid. Na hooguit twee tot drie minuten heb je een winnaar. Daarbij zijn vechtspellen leuk voor iedereen: n00bs kunnen lekker button-bashen, terwijl kenners zich suf studeren op sicke moves en skillvolle counters.

Wat maakt Mortal Kombat X nou precies zo tof?
Behalve het moment dat je iemands ballen verbrijzelt, de kaak van z'n kop rukt en vervolgens een selfie neemt? Hmmm, wat dacht je van het feit dat Mortal Kombat X de enige next-gen fighter is? Dat ik hard own, helpt natuurlijk ook mee.

Mooiste Mortal Kombat moment?
Die keer dat ik Wouter liet whinen, waarna ook de stagiairs, met hun jonge, artrosevrije vingertjes, eraf gingen... Wat? Of ik jou straks een handicap geef tijdens ons potje? Ha, een dwarslaesie na afloop wellicht!

MIJN FIGHTER TOP & FLOP
Top: De ultieme vernedering van een fatality.
Flop: De ultieme vernedering van een fatality.



DE SPORTGAME

Genrekenner - Tjeerd Lindeboom
Favoriete sportgame - FIFA 15
Andere toppers - PES, NBA 2K, NHL, Madden, Tiger Woods

De top tien best bekeken tv-programma's bestaat steevast uit wedstrijden van het Nederlands Elftal, Ajax of Feyenoord. Sport is sinds jaar en dag dan ook de ultieme manier om vetes uit te vechten... Toch, Tjeerd?

Waarom is de sportgame het ultieme multiplayer genre?
Het gevoel van bromance. Ineens maakt het niet meer uit of je met gym als eerste of laatste werd gekozen: puur je skills met de controller tellen. Voor mij is het tevens een manier om mijn mislukte dromen van een carrière in Ajax 1 van me af te knallen. Zucht.

Wat maakt FIFA 15 nou precies zo tof?
Voetbal en gamen zijn mijn grootste hobby's, en in FIFA komen ze naadloos samen. Daarnaast ben ik niet gebonden aan de beperkingen van mijn eigen lompe lichaam, en scheur ik m'n achillespezen niet af wanneer ik, na een driedubbele schaar, de keeper met een omhaal op het verkeerde been probeer te zetten.

Mooiste FIFA moment?
Voor het schrijven van de WK-special speelden Graddus en ik een toernooi tegen elkaar en ik liet Graddus in-game en verbaal alle hoeken van de kamer zien, totdat hij wel heel stil werd en begon te stamelen. Ik dacht even dat ik te ver was gegaan, maar toen besefte ik dat 'te ver gaan' in FIFA niet bestaat. Graddus moest kapot worden gemaakt! ✖

STIEKEME PASSIE VAN EEN STRATEEG

Natuurlijk, Jan is nog altijd midden in de nacht te porren voor een (online) potje Command & Conquer, Cossacks of Total War. De laatste jaren heeft onze RTS-goeroe er echter een heimelijke passie bij: multiplayer mobile games. En dan met name Wordfeud. Tja, je bent professioneel woordkunstenaar of niet. De aantrekkingskracht? Die zit hem niet alleen in het creatieve aspect, maar ook in de minutieuze manier waarop Wordfeud je scores bijhoudt. Aan de hand van een soort van ELO-rating, scoor je na elk potje punten, waarbij Jan onlangs de magische grens van 2000 verbrak: *'En dat was zelfs nadat ik van mijn moeder verloor, wat me zeker 30 punten kostte... Maar kijk dan, dat grafiekje! Het lijkt wel een aandelenkoers!!!'*, kirt de kale kapitalist. Ineens begrijpen we een stuk beter waar zijn enthousiasme vandaan komt. Ook gevraagd naar zijn favoriete woord, laat onze hoofdredacteur aan duidelijkheid niets te wensen over: *'Beursobligatiehandelsconsulent'*.



MIJN SPORT TOP & FLOP
Top: Tiki-taka.
Flop: Tjeerd die de bus parkeert.

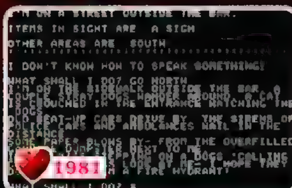
SEKS IN GAMES

ARTISTIEK, DUBIEUS, FIJN, PORNOGRAFISCH, AWKWARD...

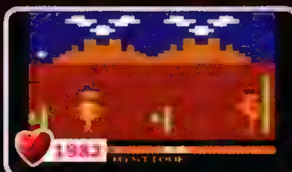
Geef maar toe: je bent hier voor de nudity. En daar is helemaal niks mis mee; wij genieten daar ook van. Seks in games gaat echter soms een tikkie verder dan slechts het afbeelden van borsten en geslachtsdelen...

CENSORED

VAN SOFTPORN ADVENTURE TOT THE WITCHER 3



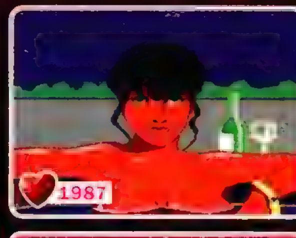
Softporn Adventure
De spirituele voorloper van de Leisure Suit Larry reeks is waarschijnlijk de meest opwindende game in deze lijst, puur omdat dit text adventure geen graphics bevat; alle vunzigheid speelt zich in je eigen hoofd af. Het literaire niveau in de game is niet bijster indrukwekkend, maar dat kunnen we deze trendsetter best vergeven.



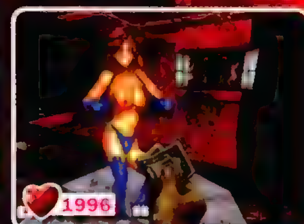
Custer's Revenge
In de categorie 'hoe heeft dit ooit probleemloos in de winkels kunnen liggen?' een game waarin je een naakte cowboy bestuurt die pijlen moet ontwijken... om een naakte, vastgebonden Indiaanse vrouw te kunnen verkrachten. Racistische, seksistische en simpelweg verschrikkelijke rotzooi.



Night Life (Koei)
Een erotische simulatiegame die aangeprezen werd als hulpmiddel voor stelletjes die hun liefdesleven wilden verbeteren. De gameplay bestond uit kiezen welke standjes het digitale koppel op je scherm moest uitvoeren en hoe lang. Ontwikkelaar Koei ontkent tegenwoordig de game ooit gemaakt te hebben ter bescherming van hun nette imago.

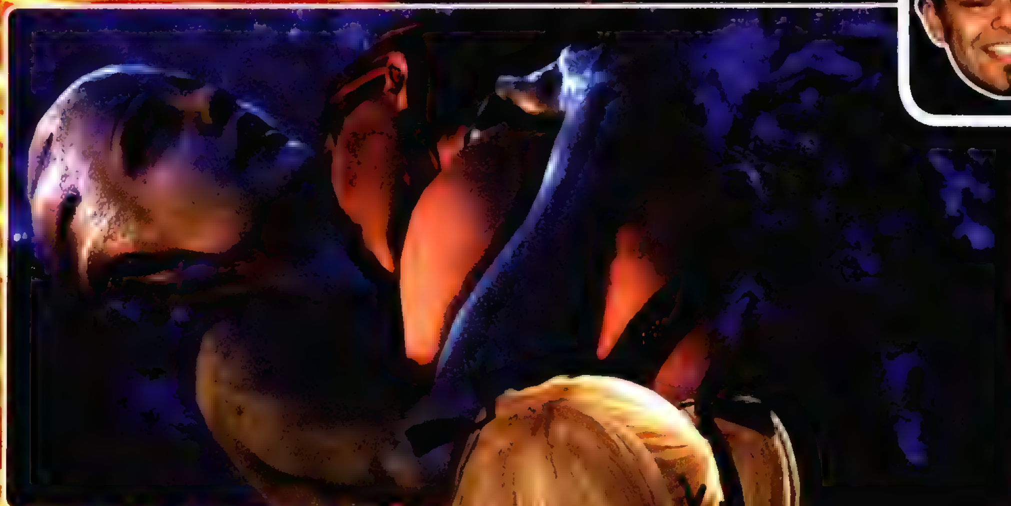


Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards
Het eerste avontuur van deze even beruchte als onsuccesvolle player was een gigantische hit, mede vanwege de gevatte humor. Je kan bijvoorbeeld met een hoer naar bed, maar als je niet eerst een condoom had gekocht, ga je een paar minuten later alsnog Game Over vanwege nare SOA's.



Duke Nukem 3D
Om de voor die tijd ongekende interactiviteit met de omgevingen van de game kracht bij te zetten, liet 3D Realms spelers ook losgaan in seksshops en stripclubs. Je kan bijvoorbeeld geld geven aan de dames om hun borsten te zien. Toffer vind ik dat er een rocket launcher verstopt zit in één van de aftrekhokjes.





Seks. Het bestaat, het gebeurt en iedereen houdt ervan of is er op z'n minst in geïnteresseerd. Mee eens? Mooi, dan kunnen we er nu effe serieus over praten zonder elke twee minuten te giechelen. Het is verdorie een van de natuurlijkste en mooiste dingen op aarde, dus waarom doen we er nog steeds zo moeilijk over? Het antwoord is zowel simpel als ingewikkeld omdat seks best wel een big deal is. Seks is niet alleen iets fysieks; het is ook een mentaal en emotioneel proces dat een mens tot diep in z'n wezen kan raken. Los van de consequenties die zwangerschap en SOA's met zich meebrengen, kan lukrake blootstelling aan seks grote gevolgen hebben voor hoe mensen zichzelf en anderen zien als seksuele wezens. Daarom proberen we kinderen vaak nog te beschermen voor alles wat met seks te maken heeft, want jonge jochies moeten niet het idee gaan krijgen dat meisjes er alleen maar zijn om sexy te zijn en vice-versa. En de reden dat we porno nog altijd zien als iets ondeugends, stiekems of soms zelfs als iets slechts? Omdat seks per definitie ook iets heel intiems en persoonlijks is; porno haalt die kwaliteiten er vaak uit en vervangt 't door het groteske.

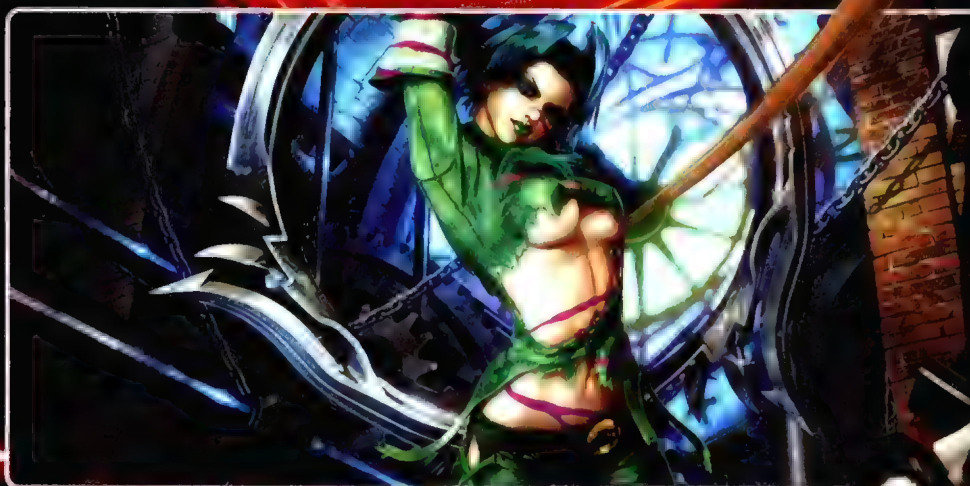
BLAUWE CHICKS

Voordat ik echter te prekerig begin te klinken: ik geniet van seks in media. Een lekker wijf blijft verdomme een lekker wijf, en als visueel ingesteld persoon kijk ik graag naar heerlijke vrouwen in de hitte van de strijd. Wat echter jammer is, is dat seks in media - en vooral in games – meestal niet gebruikt wordt als een middel (ter versterking van de uiteindelijke ervaring) maar als doel.

Zelden staan sexy momenten in games in dienst van het verhaal of ontwikkeling van de personages; meestal zijn het beloninkjes op zich. Insta-bevrediging voor de voornamelijk mannelijke spelers. En dat is wanneer iets seksueels of erotisch naar porno begint te neigen.

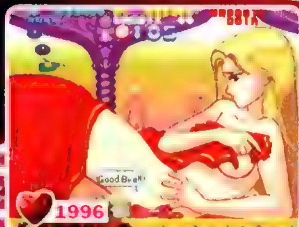
Als je kijkt naar de geschiedenis van seks in games, zul je zien dat we pas de afgelopen jaren seks een beetje 'normaal' beginnen te gebruiken als onderdeel van realistische speelervaringen, met indiegames die seksuele thema's op haast psychologische wijze verkennen en AAA-games als Mass Effect die sksscènes bevatten omdat, eh, het kan. (En omdat zo'n prachtige scifi-illusie niet compleet zou zijn zonder antwoord op de vraag: 'Hoe zou het nou zijn om een blauwe, buitenaardse chick te verleiden en alle hoeken van m'n ruimteschip te laten zien?')

»

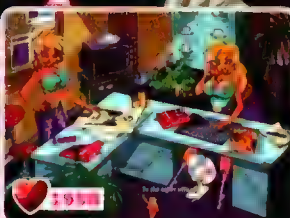




Tomb Raider
Lara Croft werd meteen een sekssymbool toen deze game uitkwam, maar dat was voor veel gamers niet genoeg. Uit het niets verscheen de door een fan gemaakte Nude Raider patch, die Lara poedelnaakt door de gamewereld liet rennen. Voor veel gamers (inclusief ondergetekende) was het een ondeugende introductie in de wereld van de mods.



Sexy Parodius
De Parodius serie is een shmup reeks die Konami franchises zoals Gradius parodieert. Blijkbaar was het allemaal nog niet gek genoeg; de vijfde game werd daarom gebaseerd op erotische en dubbelzinnige grapjes. De beste baas is in ieder geval die wasbeer met grote ballen die in een Playboy Bunny kan veranderen.



Wet: The Sexy Empire
In deze bedrijfssimulatiegame (klinkt niet heel sexy, hè?) moet je een pornoimperium opbouwen door foto's en filmpjes te distribueren van de rondborstige blondine Lula. De game Playboy: The Mansion uit 2005 was vergelijkbaar, al speel je daarin de veel charismatischere Hugh Hefner.



The Sims
Seks in de eerste The Sims game? Onmogelijk. Tenzij jij de Livin' Large uitbreiding had, waarin je twee sims 'in bed kan laten spelen' als je het speciale hartbed hebt. Dit was de voorloper van wat nu kennen als 'woo-hoo' in The Sims 2 en verder.



BMX XXX
Wat eigenlijk een 'normaal' vervolg zou worden op Dave Mirra Freestyle BMX, werd halverwege de ontwikkeling getransformeerd tot een puberale extreme sports game waarin de nadruk wordt gelegd op vunzige grappen, scheldwoorden en tieten. Heel veel tieten. Het publiek keek hier duidelijk doorheen, want de game verkocht voor geen meter.

»

EROGE: NIEMAND WINT HET VAN JAPAN

Je kunt het niet over seks in games hebben zonder Japan erbij te betrekken. Seksueel getinte videogames, ook wel 'eroge' genoemd, is een genre dat daar ongeveer net zo populair en geaccepteerd is als FIFA en Call of Duty hier.
Je kunt je afvragen in hoeverre de term 'videogames' in deze op z'n plaats is, want van bijzondere gameplay is bij eroge meestal geen sprake. Toch brengen eroge titels jaarlijks miljoenen yen binnen én beginnen ze dankzij het internet ook langzaam maar zeker in populariteit te groeien bij Westerse gamers... en dus moeten we het genre en zijn vijf belangrijkste vormen hier toch even bespreken. En niet alles wat hieronder staat meteen gaan googlen, okay!?

1 BISHOUJO

Het gros van eroge bestaat uit visual novels: uitgebreide, soapachtige verhalen met kleurrijke personages die op interactieve wijze gelezen dienen te worden. Je moet ze zien als digitale manga's, met af en toe een bewegend plaatje, geluidseffectje en soms een enkele voice-over, waarbij jij af en toe mag kiezen hoe het verhaal zich verder ontwikkelt.
Visual novels zijn meestal puur gefocust op het verhaal en bevatten weinig gameplay; ze worden tot de videogames gerekend vanwege hun digitale, interactieve aard en het feit dat ze op consoles, handhelds en PC verschijnen.
De meeste van deze interactieve stripboeken worden 'bishoujo' genoemd, wat zich naar 'mooie meisjes-game' laat vertalen. De mate van erotiek in deze games varieert van weinig (af en toe verschijnt er een halfnaakte vrouw in beeld) tot redelijk expliciet, met vrij duidelijke seksscènes die als 'beloning' dienen voor het uitlezen van een hoofdstuk.

2 NUKIGE

Ondanks de ondeugende content in bishoujo staan daarin het verhaal en de personages wel altijd voorop, wat verklaart waarom die visual novels zo populair zijn en vrij universeel gespeeld/gelezen worden. De sexy momenten in bishoujo zijn er puur om het verhaal wat spannender te maken, maar ze zijn zelden het doel van de game. Nou, dat is bij 'nukige' wel effe anders! Dit subgenre van de visual novel staat wél in dienst van de seksuele content. Sterker nog, 'nukige' betekent zo ongeveer 'hulp bij het masturberen'. De seksscènes in nukige zijn talrijk en extreem expliciet; soms zijn ze zelfs behoorlijk duister en zoeken ze taboes op.
Nukige komt in talloze thema's, van 'yaoi' (homoseksueel) tot zieke shit als 'choukyou' (seksslaaftraining), 'loli' (jonge meisjes), 'ryoujoku' (verkrachting) en 'guro' (verminking). Bah, bah, bah.
Ondanks dit alles bevatten nukige wel altijd verrassend diep uitgewerkte plots en personages. Je weet wel, voor de mensen die tussen het aftrekken door toch nog een goed verhaal willen.



3 REN'AI

Even tijd voor iets luchtigers, namelijk 'ren'ai', oftewel de dating sim! Ren'ai betekent 'verliefd worden' en de spellen in dit subgenre zijn in feite bishoujo games met een veel grotere nadruk op gameplay (lees: conversatiekeuzes).
Het doel van ren'ai is namelijk het versieren van verschillende dames door de juiste dingen tegen ze te zeggen. Hoe beter je dat doet, hoe groter de kans dat je ze in hun ondergoed te zien krijgt (of misschien wel de virtuele liefde van je leven vindt). Er zijn veel ren'ai-titels die niet erotisch zijn, maar door de toenemende vraag naar sexy content worden de meeste ren'ai nu als eroge beschouwd.

4 YARUGE

Pure sekssimulators. Geen verhaal en geen degelijk uitgewerkte personages dus. 'Yaruge' bestaat puur uit gameplay waarbij je met je muis of met je controller seksuele handelingen verricht bij dames die er wel of geen zin in hebben. Yarugetitels zijn dus het tegenovergestelde van visual novels. De meeste yaruge focussen zich op aanranding. Of erger. Niet okay, dus.

5 OVERIGE

De meeste eroge kun je dus scharen onder de titel 'speelbare stripboeken'. Wat je dan nog overhoudt, zijn de 'gewone' Japanse videogames, maar dan met een duidelijke seksuele insteek. Games waarvan de gameplay niets met seks te maken heeft, maar waar toch tieten bij worden getekend. Gewoon, omdat het kan.
De meeste van deze Japanse games bestaan uit puzzelgames, mahjonggames, JRPG's en fighters. Oordeel me niet, maar de Variable Geo en Senran Kagura games zijn best tof, hoor.



2003

Second Life
Het is zeker mogelijk om seks te hebben in Second Life (het duurde dan ook niet lang voordat dat juist een van de voornaamste redenen werd om deze 'game' te spelen) maar besef wel dat je avatar zonder genitaliën geleverd wordt. Dat klopt: je moet eerst zelf even in-game een voortplantingsorgaan aanschaffen.



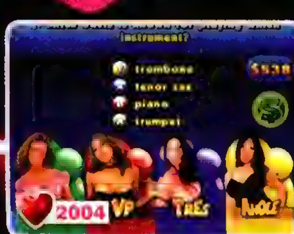
2003

Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball
Toegegeven: de gameplay is leuk en ook nog eens behoorlijk goed uitgewerkt. Maar verder is Xtreme Beach Volleyball natuurlijk alleen maar gemaakt als excuus om de vele prachtige dames van Dead or Alive nog schaamtelozer bijna naakt te zien. (Lisa is m'n favoriet, ssshhhht.)



2004

Grand Theft Auto: San Andreas
De seks in San Andreas is niet toegankelijk zonder de game te hacken en is bovendien lachwekkend, niet in de minste plaats omdat de participanten hun kleding aanhielden. Desondanks werd de Hot Coffee Mod een dusdanig schandaal dat de game in Amerika tijdelijk uit de schappen werd gehaald.



2004

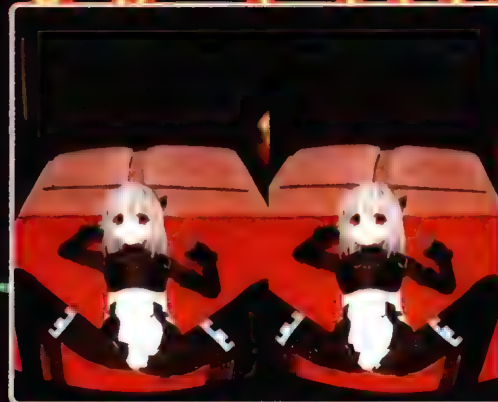
The Guy Game
Deze digitale quizshow draait om het beantwoorden van allerlei willekeurige vragen over allerlei onderwerpen. Niet heel spannend. Als je echter ook kon raden of een groepje bimbo's het antwoord op de vragen wel of niet wist, dan krijg je hun tieten te zien. Ook niet heel spannend.



2005

God of War
Iemand met zoveel testosteron als Kratos is allesbehalve immuun voor de verleidingen van het vlees. Wat meteen verklaart waarom de gespierde antiheld tussen het massamoorden door tijd had om seks te hebben met twee wulpse dames. Hij krijgt er in ieder geval ervaringspunten voor. Net als in het echt, eigenlijk.





VERHEERLIJKING

Tegelijkertijd bewijst de 'seks' in Mass Effect dat we nog steeds moeite hebben met het succesvol implementeren van dat soort passie in games. Want, laten we eerlijk wezen: de scènes in kwestie zijn, ondanks de goede bedoelingen, niet bepaald sexy; eerder lachwekkend en awkward.

Het vormt een sterk argument voor de mensen die vinden dat seks een dusdanig opzichzelfstaande gebeurtenis is dat het niet kan worden ingebed in een 'normaal' verhaal.

Dat het in media eigenlijk alleen maar werkt als opzichzelfstaande, voyeuristische fantasie, net zoals Gears of War goed werkt omdat het uitsluitend een geweldsfantasie is.

Er zijn dus mensen die zeggen dat seks in games eigenlijk alleen maar kan werken als opzichzelfstaande porno of erotiek, en



dat The Witcher sterker zou zijn zónder de seks, Soulcalibur beter zou zijn zonder de stuiterende DD-cups en Tomb Raider serieuzer genomen zou worden als Lara géén sekssymbool was. Dat als je seks wil in games, je het moet scheiden van 'échte games' en het moet verheerlijken in dedicated titels. Ja, die mensen hadden het geweldig gevonden in de jaren tachtig en negentig, of tegenwoordig in Japan (zie eerdere kaders).

DUBIEUS

De vraag die een ieder zichzelf kan stellen is dus: wil je seks in games voor wat het artistiek kan betekenen, of wil je het om bij, eh, te masturberen?

De gigantische Aziatische erogemarkt en de technologische ontwikkelingen op het gebied van masturbatiegaming impliceren in ieder geval dat er gigantisch veel mensen voor dat tweede kiezen. Als je je verveelt moet je maar een keer googlen naar de Ju-C Air (een peniscontroller voor de eroge Custom Maid 3D), Tech48 (die je gezicht via de webcam trackt zodat je letterlijk onder rokjes kunt kijken) en de Onacon, die je 'aftrekstatistieken' bijhoudt. Yup.

Nu het tweede tijdperk van virtual reality op het punt van aanbreken staat met apparaten als de Oculus Rift (waar Custom Maid 3D al compatibel mee is gemaakt, trouwens) zal de populariteit en beschikbaarheid van digitale, interactieve erotiek en porno alleen maar toenemen.

Vanzelfsprekend zal dat ook tot meer vragen leiden, over wat acceptabel en wat dubieus is (we herinneren ons allemaal Summer Lesson voor Project Morpheus nog, de creepy techdemo waarbij je naar een schoolmeisje moest sta-



ren). Want ja, seks verkoopt en seks is fijn, maar seks in games blijft uiteindelijk slechts een illusie. En dat moeten we nooit vergeten. ✖



7 Sins
Ondanks dat het doel van deze simulatiegame draait om het behalen van succes door middel van álle zeven hoofdzonden, is lust uiteraard een van de meest prominente. Hilarisch (slecht) is vooral de minigame waarin je de G-spot moet zien te vinden.



Catherine
Wie had gedacht dat de meest volwassen game op deze lijst uit het perverse Japan zou komen? In Catherine worden de seksscènes gebruikt als essentieel deel van het plot; een psychologische analyse van de correlatie tussen liefde, lust en bindingsangst bij mannen. Chapeau.



Far Cry 3 SPOILER
In een van de twee einden van Far Cry 3 zit een behoorlijk stomende seksscène met de love interest van de held, Citra. Het eindigt echter huiveringwekkend; de speler wordt neergestoken tijdens het moment suprème, als offer. Het enige wat ertoe deed bij Citra, was je zaad. Letterlijk.



Akiba's Trip: Undead and Undressed
Deze schaamteloze hack & slash eroge verdient punten voor de beste smoes in de hele lijst: de enige manier om de synthetische vampieren in Akihabara te verslaan, is namelijk door hun huid bloot te stellen aan zonlicht. (Lees: je moet letterlijk door de kleren van je vijanden heen scheuren.)



The Witcher 3: Wild Hunt
Pro-tip én spoiler alert: ga niet met zowel Yennefer als Triss naar bed, want dat zou weleens tot een triootje kunnen leiden. Waarschijnlijk denk je nu iets van 'woah, maar dat wil ik juist wél!', maar wat er dan uiteindelijk gebeurt, is het lulligste wat ik in de hele game heb meegemaakt. Pfffft, vrouwen zijn stom.


tweakers
Wij stellen technologie op de proef.



E3 2015

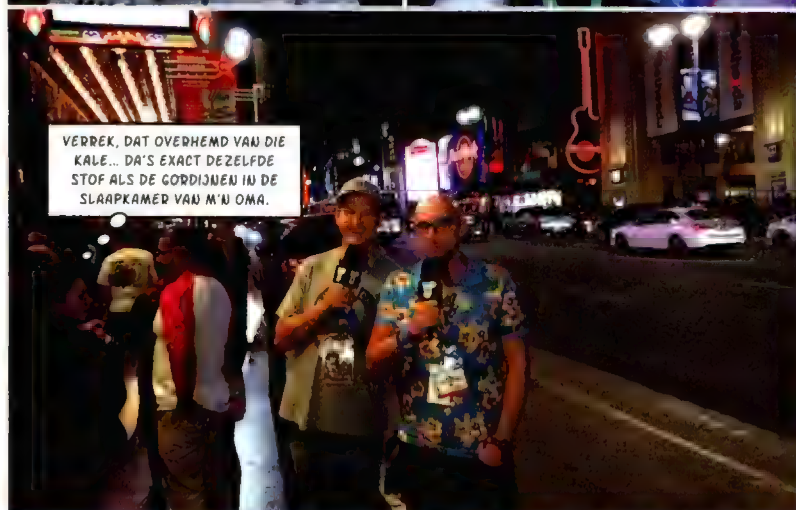
Okay, de crew was wat kleiner dit jaar (als we onze collega's van InsideGamer en Gamer.nl niet meetellen) maar het enthousiasme was er bij het kwartet Florian, Jurjen, Jan en Tjeerd niet minder om. Hun videoverslagen zijn allemaal te zien op PU.nl, en voor deze Power Unlimited hebben ze nog eens alles uit de kast gehaald om het definitieve verhaal over de E3 2015 voor jullie op papier te zetten. We wensen je veel plezier met deze 21 pagina's tellende megaspecial!



Jan was na de vlucht behoorlijk aangeschoten, maar had geen idee hoe dat nou mogelijk was.



Als Florian heel enthousiast wordt, kun je zien dat ie vaak Chinees eet.





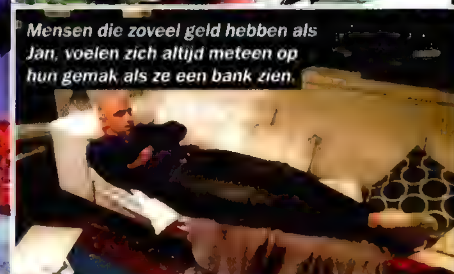
Wat een schatje. Die zou je wel alle hardwarehoeken van je slaapkamer willen laten zien.



Met het oog op de jongere lezertjes zouden we de heren willen vragen in de toekomst iets meer afstand van de camera te nemen.



De Pozeurs van de Maand



Mensen die zoveel geld hebben als Jan, voelen zich altijd meteen op hun gemak als ze een bank zien.

DE E3 PRIJZ

WINNAAR VAN HET DIAMANTEN UITROEPTEKEN

SHENMUE III



De Final Fantasy VII Remake en The Last Guardian waren verrassingen, maar de grootste was toch echt de aankondiging van Shenmue III, of nou ja, de Kickstarter voor de game.

De Shenmue games waren door hoge productiekosten en tegenvallende verkoopcijfers geen financieel succes, maar het waren wel fantastische titels! Via Kickstarter hopen de devs nu genoeg knaken binnen te harken om deel 3 mogelijk te maken.

Dat gamers zin hebben in Shenmue III is wel duidelijk, want binnen twee uur was al meer dan een miljoen dollar verzameld, een record. Binnen acht uur was dat twee miljoen dollar, ook een record. Als de tien miljoen dollar wordt bereikt, krijgt de game nieuwe gameplay elementen plus een grote open wereld.

Hoe dan ook de grootste verrassing van de show!

GROOTSTE VERRASSING

WINNAAR VAN DE GLAZEN ZWEETDRUPPEL

MICROSOFT



Microsoft had een prima persconferentie met twee zeer bijzondere momenten. De eerste was de HoloLens. Wat zich daar voor onze ogen afspeelde - althans, soort van - was hekserij! De HoloLens tilt augmented reality naar een hoger plan, al bleken de Halo demonstraties later op de beurs wel wat minder spectaculair dan de Minecraft presentatie on stage.

Voor Forza Motorsport 6 had men ook wat leuks bedacht. Voor de presentatie van de nieuwe racer kwam een echte, blauwe Ford GT uit het plafond zakken... die daar vervolgens de hele tijd bleef hangen! Wij konden alleen maar denken 'wat als die bovenop dat publiek lazert?'



SPANNENDSTE MOMENT

ZUURMAN & ZUURMAN



WINNAAR VAN DE GOUDEN LIPPENSTIFT

ESA



Natuurlijk, het was altijd lekker om de sexy E3 boothbabes in beeld te brengen. Het oog wil ook wat. Daarnaast was het ieder jaar weer een leuke wedstrijd tussen uitgevers onderling wie de schaarst geklede dames wist in te huren.

Maar het had tegelijkertijd iets heel ongemakkelijks. Zwaarlijvige gasten met witte koppies, zenuwachtig poserend naast een boothbabe met haar meest fake smile.

Nu steeds meer vrouwen gamen en ook vrouwen in games op een gezondere (lees: normaal geproportioneerde) manier in beeld komen, zag de ESA, de organisatie achter de E3, in dat het hele boothbabe gebeuren niet meer helemaal van deze tijd is. Dus werden er strengere regels uitgevaardigd. Met als gevolg minder boothbabes, in een normale outfit. Een gezonde ontwikkeling.

VROUWVRIENDELIJKSTE ACTIE

WINNAAR VAN DE ZILVEREN PIXEL

FIREWATCH



De humor in Firewatch is zo droog als het bos waar de game zich afspeelt.

Campo Santo lijkt lol, avontuur, het thrillergenre en wellicht zelfs een vleugje romantiek op unieke wijze te combineren.

De stilistische cartoon visuals versterken de al redelijk broeierige vibe die Firewatch uitstraalt en zijn misschien nog het beste te vergelijken met de cell shaded graphics van Team Fortress.

Dan is er nog de geheimzinnige, vrouwelijke stem die je via een portofoon instructies geeft. Wie is ze, waarom helpt ze je en bovenal: kun je haar vertrouwen?

Al hebben we nog maar een glimp van hoofdpersonage Henry en zijn mysterieuze omgeving opgevangen, Firewatch heeft een blijvende indruk op ons achtergelaten.



BESTE INDIE

ZENKAST



WINNAAR VAN DE GOUDEN VR-BRIL

PROJECT MORPHEUS



BESTE VR

Ondanks dat de Oculus Rift de vetste hardware heeft en wordt aangestuurd door mega dure PC's, weet Sony een gelijkwaardige ervaring te bieden met Project Morpheus en de PS4-hardware!

De demo's van de (hopelijk) launch games die ik heb gezien, waren allemaal van hoog niveau. Vooral London Heist gaat een fantastische ervaring worden.

Het zal nog effe duren voordat virtual reality mainstream is, maar Sony is hard op weg om in ieder geval de gamers voor zich te winnen.

De Oculus Rift wordt geweldig voor de hardcore nerd, maar Sony heeft laten zien een plug & play VR-platform te kunnen afleveren op de PS4 dat beter werkt dan iedereen voor mogelijk hield.

WINNAAR VAN DE GOUDEN BOM

MICROSOFT





BESTE NIEUWS

Met Microsofts aankondiging van backwards compatibility ging een schok door de zaal; dit had niemand aan zien komen! Eindelijk kunnen we games voor de Xbox 360 gaan spelen op de Xbox One, en dat is goed nieuws voor de gamers die de afgelopen jaren stapels 360 titels hebben verzameld.

Er is wel een kleine maar: de uitgevers van de spellen moeten toestemming geven voordat je die game kunt spelen op de One, dus in theorie kunnen we er nog steeds geen reet aan hebben. Maar laten we positief blijven; dit is fantastisch nieuws voor de Xbox gamer! Als gevolg van deze Gouden Bom gaat er overigens een kleine IJzeren Zure Bom naar Sony, want het ziet ernaar uit dat de PS4 gamer voorgoed kan fluiten naar backwards compatibility.

WINNAAR VAN HET BRONZEN BOEVENMASKER

SONY





MEEST SLINKSE ACTIE

Lang waren we tijdens de Microsoft persconferentie aan het wachten op Call of Duty, dat altijd effe in de spotlight werd gezet met de tijdelijk exclusieve DLC op de Xbox. Maar deze keer toverde Sony de timed exclusive uit de hoge hoed, die dit jaar blijkbaar iets meer geld bij Activision op de stoep neerkwakte.

En dat is best wel een dingetje, want het is namelijk niet zo dat de DLC 'alleen maar' dertig dagen eerder uitkomt op de PS4, het gaat veel verder dan dat. Op Call of Duty events zal de game nu ook op de PlayStation worden gespeeld, om maar niet te spreken van het Call of Duty Championship. Door deze move worden de pro's straks waarschijnlijk gedwongen om op de PS4 te spelen. Kijken hoelang het duurt voordat de rel uitbarst.

WINNAAR VAN DE OPGESTOKEN DUIM

SONY





BESTE PERSCONFERENTIE

Microsoft had dit jaar een sterke, strakke, solide persconferentie. Alle grote titels kwamen voorbij en er waren een paar aangename verrassingen, zoals het verfrissende ReCore en het visueel aantrekkelijke Sea of Thieves. Maar Sony bood toch net effe wat meer spektakel. Je persconferentie beginnen met The Last Guardian. Bam. Nieuwe IP Guerrilla. Bam! Final Fantasy VII remake. BAM. Shenmue III kickstarter. BAM! En zo ging het maar door. De zaal werd gek.

En dan ook nog afsluiten met een woeste achtervolgingsscène uit Uncharted 4 die de zaal naar adem deed snakken. Dit was misschien wel de beste Sony PlayStation persconferentie ooit! ✖

DE VUILNISBELT DER FAALS

ETEN OP DE BEURS

Van slappe friet die drijft in viezige vetvijvers tot taaie broodjes; het eten op de E3 is al jaren niet om over naar huis te schrijven. Waar je op Gamescom nog gewoon een eerlijke Duitse worst in je gezicht kunt duwen, is het op de E3 simpelweg niet te kauwen. En daar vragen ze dan ook nog eens de hoofdprijs voor! Wat zegt u? Tien dollar voor een pizzapunt die me zo lusteloos aankijkt met zijn plastic olijven en kaas en hetzelfde smaakt als mijn sokken die ik een week lang gedragen heb? Nee, ik dank u vriendelijk meneer, dan gooi ik nog liever een blik hondenbrokken tegen m'n huig.



TENENKROMMENDE MUPPETSHOW

Een traditionele persconferentie was het natuurlijk niet, want Nintendo heeft al sinds een paar jaar Nintendo Direct uitzendingen waarmee ze het hele jaar door de wereld met regelmaat van nieuws voorzien.

Toch werd er dit jaar veel van de Nintendo E3 Direct verwacht, maar die werd toch een beetje een faal. Nintendo kondigde niet de grote titels aan waar de fans op zaten te wachten, en sommige games werd zelfs als beledigend ervaren omdat ze wel de namen van grote franchises droegen maar weinig met die game(s) van doen hadden (uche Metroid uche).

Maar het ongemakkelijkst waren toch wel de poppenvoorstelling van de Nintendo top. Het siert Nintendo dat ze altijd haar eigen plan trekt, maar dit was vooral gênant.



WEINIG NIEUWE IP'S

Okay, er werden hier en daar wel wat gloednieuwe games aangekondigd, maar het overgrote deel waren toch opvolgers van bekende games en HD remakes. Ik snap best dat de industrie het niet al te makkelijk heeft en dat er grof geld verdiend wordt met sequels, maar er mag wel wat minder op safe gespeeld worden. Een nieuwe IP heeft gewoon veel meer impact. Er hing bijvoorbeeld een gigantische buzz rond Horizon van Guerrilla Games, maar veel minder rond Uncharted 4, ondanks dat het beide waarschijnlijk gruwelijke games gaan worden. Gamers zijn ook echt niet te beroerd om nieuwe games te ontdekken, dus voor volgend jaar hoop ik op wat meer lef en inspiratie!

ZUURMAN & ZUURMAN



DIE AMERIKANEN KUNNEN NIET RIJDEN! MET HET GEVOLG DAT WE IEDERE OCHTEND IN DE FILE STONDEN RICHTING HET CONVENTION CENTER. DE VOLGENDE KEER PAK IK DE FIETS!

PIJNLIJK GEMIS

Nadat het free-to-play spelleke Battlecry een jaartje terug al geen opperbeste indruk achterliet, zou je verwachten dat Bethesda dit jaar (al helemaal met een eigen persconferentie!) ons eens goed zou vertellen waarom we het collectief bij het verkeerde eind hadden.

Maar niets van dat alles. Het had er alle schijn van dat Bethesda ons het liefst helemaal niet wilde confronteren met Battlecry Studios' team-based combat game. Met name door het ontbreken van een demonstratie op wat voor manier dan ook tijdens de persconferentie, krijgen we hier meer en meer het gevoel dat Bethesda zich misschien zelfs een beetje schaamt voor haar eigen product.

Dat de game wel uitgebreid speelbaar was op de beursvloer, spreekt dat enigszins tegen, maar ik denk dat we niet al te veel van Battlecry moeten verwachten.

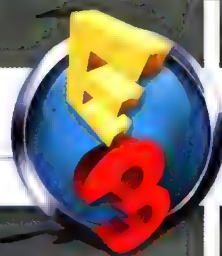
IRRITANTE HOST



Shawn Layden, CEO Sony Computer Entertainment America heeft duidelijk zijn draai nog niet gevonden. Okay, dat ie een te groot hoofd heeft, daar kan ie niks aan doen, maar what up met dat grijze weekendbaardje? Belangrijker was... echter... dat... Layden... na... iedere...zin... een pauze... liet vallen. Waarom?

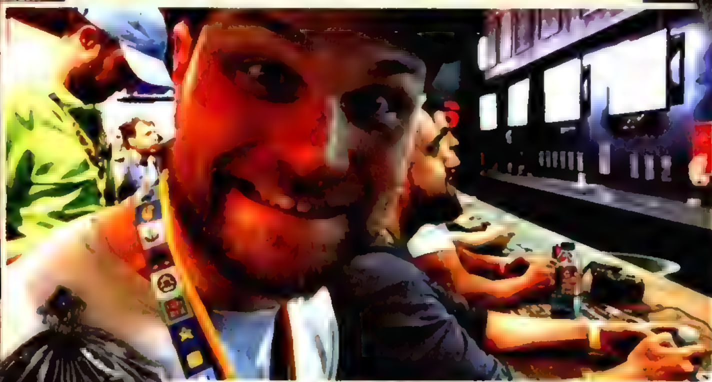
En als we dan toch over rare maniertjes hebben; je gaat niet voor jezelf klappen. Dat doen chimpansees en zeehonden. Nee, Layden kan nog heel veel leren van het kinderlijk enthousiasme van Yoshida of het geraffineerde van Andrew House.





LANGE RIJEN BIJ EA

Kies ik ervoor om een uur in de rij te staan voor Star Wars: Battlefront of wip ik in de tussentijd binnen bij Hitman, Horizon: Zero Dawn en The Last Guardian? Het gebeurt elk jaar weer dat je in tijdnood komt door de manier waarop EA haar 'afspraken' met journalisten plant. Je krijgt namelijk een 'tijd' en een VIP pasje in je handen gedrukt en vervolgens moet je alsnog in de rij staan.
Alsof dat niet ellendig genoeg is, wordt er ook nog regelmatig voorrang gegeven aan hoge bonzen en developers van andere games. In het geval van Star Wars heb ik toch eieren voor mijn geld gekozen (en daar heb ik geen seconde spijt van gehad - zie foto), maar dit is de reden waarom Unravel en Need for Speed geen bezoekje van mij hebben gehad. Schande!



HET VERKEER IN LA

In LA is het altijd druk op de weg en over het algemeen is het zowel op de freeway als downtown constant filerijden. De Amerikanen zijn redelijk relaxed als het gaat om autorijden, maar skills hebben ze niet. In de USA hanteren ze het 'keep your lane' principe, wat op zich prima werkt, maar zodra je toch van baan wisselt zijn de Amerikanen daar altijd een beetje van in de war. Je moet regelmatig hard op de rem, omdat er weer eens iemand niet kan invoegen, waardoor een hoop van die files ontstaan. Amerikanen hebben allemaal dikke bakken, maar rijden kunnen ze niet!

SLECHTE WIFI BIJ SONY

Hoe moeilijk kan het zijn? Je weet al maanden van te voren dat je persconferentie er aan zit te komen. Je houdt je persconferentie al jaren op dezelfde plek, de L.A. Memorial Sports Arena, en al jaren is de WiFi er ruk. Zeker als je niet helemaal vooraan zit, kun je draadloos internet wel op je buik schrijven. Vorig jaar hadden we precies hetzelfde probleem! Irritant en onnodig. Bij Ubisoft, EA, Bethesda en Microsoft liep de WiFi als een sneltrein, en daar waren ook veel bezoekers.



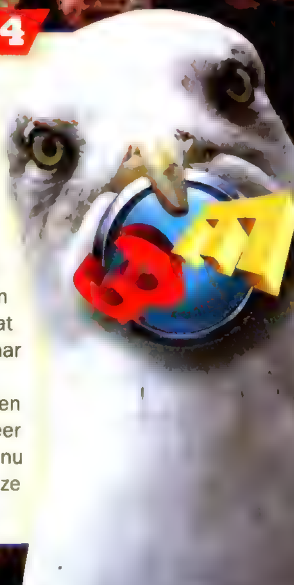
PARKEREN TEGEN WOEKERPRIJZEN

De prijzen voor parkeren rond de E3 zijn echt belachelijk. Een week voor de E3 betaal je minder dan 5 dollar om je auto rond het Convention Centre te zetten, maar tijdens het event vragen ze rustig 40 dollar.
Weet je hoeveel hamburgers je in de USA kunt krijgen voor 40 dollar?



GEEN GAMEPLAY BEELDEN VAN MASS EFFECT 4

Wanneer je mijn gezicht had gezien na afloop van de Mass Effect 4 trailer op de EA persconferentie, zag je een combi tussen voorzichtige opwinding en diepe teleurstelling. Man, wat was ik ontgoocheld toen tot me doordrong hoe karig BioWare mijn lievelingsfranchise aller tijden gepresenteerd had.
Twee minuten daarvoor had ik nog als een trouwe hond met een op 3000 rpm roterende staart naar het scherm zitten gapen: 'Het gaat eindelijk gebeuren. BioWare gaat nu, op dit moment, uitgebreid tonen waar ze al dik drie jaar mee bezig zijn. Breng het! BRENG HET!'
Tja, misschien had ik mezelf van tevoren te veel op zitten fokken, maar wees eerlijk: we hadden toch wel wat meer mogen verwachten dan de paar frames waar we het nu mee moesten doen. Sterker nog, volgens mij hebben ze vorig jaar méér gameplay getoond dan dit jaar! Argh! ✖





DE PERSOONLIJKE PAGINA VAN JAN

The Last Guardian

"DAT SONY DE PERSCONFERENTIE MET THE LAST GUARDIAN OPENDE. WAUW."

TOP 5 GAMES

5 Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands
Zuid-Amerika als zandbak, gevuld met drugskartels en corrupte regeringen die tot hun enkels in de coke staan. Een rauw decor voor alweer een open wereld actiegame van Ubisoft, maar wel eentje die ik heel graag wil spelen.

4 Abzû
Van de makers van Journey komt Abzû, een kleurrijk, dromerig scuba diving adventure. Betoverend mooi! (zie ook de preview elders in deze PU).

3 Deus Ex: Mankind Divided
Iedere keer als ik meer zie van deze cyberpunk action-RPG word ik intens gelukkig. Eidos Montreal heeft goud in handen.

2 The Rise of the Tomb Raider / Uncharted 4
Sorry, ik kan echt niet kiezen tussen deze twee. Uncharted heeft een betere cast, meer humor en fantastische setpieces, Tomb Raider meer vrijheid, RPG-light elementen, een scheut open wereld én de mooiste sneeuw ever in een game. Twee must-haves.

1 Horizon: Zero Dawn
De nummer 1 in onze top 15 én door ons gekozen als coverview, wat wil je nog meer? Guerrilla's nieuwe ip was dé smaakmaker van de E3 2015.



BESTE SOUVENIR

Net als vorig jaar kocht ik nieuwe Adidas sneakers. Blauw-rood met een toefje wit. En ik ben er weer blij mee.



WINNAAR VAN DE E3

Bethesda maakte het Sony en Microsoft behoorlijk lastig, maar zowel Xbox als PlayStation gaven de aanwezige pers/kijkers thuis waar voor hun geld.
Microsoft toonde de beste exclusive line-up van 2015, aangevuld met een paar spannende titels voor volgend jaar.
Sony focuste zich bijna volledig op 2016, maar Final Fantasy VII, Shenmue III én The Last Guardian in één persconferentie laten schitteren, is natuurlijk niet minder dan briljant.
Daarom wat mij betreft een gelijk spel tussen oost & west.

ANEKDOTE

Als enige journalist uit de Benelux had ik een interview met Shuhei Yoshida, President Worldwide Studios Sony, maar wat een aardige gast is dat zeg. Ik had het harde schijf klepje van Florians 20th Year Anniversary PS4 meegenomen, om te laten signeren. Yoshida deed dat meteen én reageerde daarna nog op twitter op mijn tweetje daarover. Wat een baas!

ZUURMAN & ZUURMAN

EN DAN DIE GOODIES DIE MAAR UITGEDEELD WORDEN OM JOURNALISTEN TE PAAIEN. JE REINSTE STEEKPENNINGEN. DE FIFA IS ER NIKS BIJ!

GROOTSTE VERRASSING

Dat The Last Guardian nog in leven is, was al een zeer aangename verrassing, maar dat Sony de persconferentie ermee zou openen, had ik in mijn stoutste dromen niet kunnen bedenken. Wauw.

FAVORIETE E3 JOURNAAL AFLEVERING

Dag 5 'Behind Closed Doors', omdat daar de leukste Zuurman & Zuurman in zit. 'Oh, ik ben zo blij!'



BESTE GOODIE

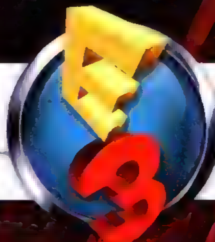
De stijlvolle Assassin's Creed rugzak die ik ontving na een speelsessie met Assassin's Creed: Syndicate. Mijn MacBook Air en een paar kabels passen er net in, meer heb je ook niet nodig on the go.

GROOTSTE TEGENVALLER

Ik zeg het met pijn in mijn hart, want ik hou van Nintendo, maar de Japanners sloegen de plank volledig mis deze beurs. De rare Nintendo Direct met die poppen (?!) en dan vervolgens allemaal games aankondigen waar de achterban helemaal niet op zit te wachten. Nee, dit was duidelijk niet de E3 van Nintendo.



FLORIAN SPOT DE VETSTE VR-GAMES



VIRTUAL REALITY IS HET WACHTEN WAARD



De E3 van 2015 zal de boeken in gaan als de E3 van de virtual reality. Begin volgend jaar zullen Project Morpheus en Oculus Rift in de winkels liggen, en dus was er heel wat te spelen op de beursvloer. Florian heeft drie dagen met een VR-bril rondgelopen en zet de vetste VR-games voor jullie op een rij.

PROJECT MORPHEUS



Voor het aansturen van een virtual reality bril heb je hele snelle hardware nodig en het is knap dat Sony dit met de PS4 voor elkaar krijgt. Een dikke PC is vele malen krachtiger dan de PS4, maar door slimme technische trucjes toe te passen, draait de Project Morpheus als een zonnetje. De games in Project Morpheus draaien op 120hz, maar doen dit niet in real-time. De games draaien in 60hz en de andere 60hz worden berekend en geïmplementeerd in de bril. Het is een beetje vals spelen, maar in de praktijk merk je er weinig van. De getoonde spellen liepen super smooth en je hebt totaal niet het idee dat de PS4 er flink aan moet trekken om de beelden te renderen. Petje af, Sony!

RIGS: MECHANIZED COMBAT LEAGUE

MORPHEUS EXCLUSIVE



Guerrilla Games verraste iedereen met de aankondiging van Horizon: Zero Dawn, maar ze hadden nog een andere verrassing in de vorm van Rigs, een VR-game voor Project Morpheus.

Het is een first-person shooter, maar je speelt de game met gigantische mechs. Door het gebruik van Project Morpheus is het net of je echt in een mech zit en tot mijn grote verbazing had ik totaal geen last van motion sickness, ondanks dat je als een malle door de levels stuitert.

Het is mega spectaculair als je wordt afgeknald, je uit je mech wordt geschoten en heel effe een fantastisch uitzicht hebt over het level. Het ziet er zo freaking cool uit dat je meteen hoogtevrees zult krijgen als je naar beneden kijkt.



LONDON HEIST

MORPHEUS EXCLUSIVE



Verreweg de vetste getoonde game voor Project Morpheus was London Heist. Er waren twee verschillende demo's beschikbaar en beide toonden heel goed wat VR gaming inhoudt.
In de eerste demo zit je first-person vastgebonden in een stoel te kijken naar een bijzonder onguur type die op het punt staat je toe te takelen met een gasbrander. Hij schiet zijn sigaret naar je toe en automatisch duik je weg.
Als je weer opkijkt, gaat de badguy voor je staan en schreeuwt ie dat je hem aan moet kijken als hij tegen je praat. Het is mega spannend en zuigt je acuut in de game. Ik was compleet vergeten dat ik in een drukke behind closed doors sessie zat.
In de scène daarna knal je een shitload aan schurken af, terwijl je steeds wegduikt achter een bureau. In de laatjes zitten clips voor je gun verstopt en dus moet je af en toe in samenwerking met PS Move die laatjes opentrekken en zelf reloaden door de clips in de virtuele gun te schuiven.
Het werkt allemaal zo bizar goed en komt zo spectaculair in beeld dat ik oprecht baalde toen de demo's waren afgelopen en ik weer terugkeerde naar de echte wereld door de bril af te zetten.
London Heist zijn nu nog demo's, maar Sony heeft me al laten weten dat dit een echte volledige Project Morpheus game gaat worden. Het wordt daarmee wat mij betreft meteen de eerste echte VR must have, een game die je aan iedereen gaat laten zien die VR nog nooit heeft geprobeerd! Succes verzekerd.



KITCHEN

MORPHEUS EXCLUSIVE

Het blijft eeuwig zonde dat een game als Silent Hills niet meer uitkomt voor Project Morpheus, maar Kitchen van Capcom wordt een heerlijk ranzig alternatief.
De game begint als je, met je handen vastgebonden, op een stoel zit. Naast je ligt een dude op de grond en net als je denkt dat ie dood is, staat hij op, pakt ie een mes en probeert verwoed je touwen door te snijden.
Even later komt er ineens een smerig wijf in beeld die korte metten maakt met de behulpzame dude. Je schrikt je de pleuris en voelt je compleet machteloos terwijl die gast op brute wijze wordt afgeslacht.
Het wordt nog enger als de bitch haar aandacht vervolgens op jou richt. Zonder pardon steekt ze een mes in je been en dat voelt zo echt dat je serieus even in paniek raakt. De scène eindigt wanneer je het loodje hebt gelegd.
De demo van Kitchen was by far mijn meest schokkende VR ervaring ooit. Capcom heeft laten weten hier een volledige game van te gaan maken, en ik weet nu al zeker dat Tjeerd hier dikke nachtmerries van gaat krijgen.

OCULUS RIFT

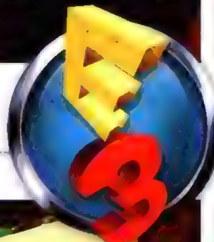


Project Morpheus doet er niet veel voor onder, maar de Oculus Rift wordt waarschijnlijk toch de vetste VR bril die begin volgend jaar op de markt komt.
Omdat de Oculus Rift wordt aangestuurd door mega krachtige PC's, zien de games er net effe wat cooler uit dan op de PS4, én de games draaien allemaal in native 90hz. De retail versie van de Oculus Rift is vele malen beter dan alle versies die we tot nu toe getest hebben, en de games zagen er stuk voor stuk mega strak uit. Nergens kon ik de Oculus Rift ook maar een beetje betrappen op vertraging.
Je zal flink moeten investeren in een dikke PC, maar de Oculus Rift wordt het dubbel en dwars waard. Ik ben niet zo'n fan van het skimasker design (Sony doet dit beter), maar de ervaring is out of this world. Mind is blown!

HTC VIVE



De HTC Vive moet al eind dit jaar uitkomen, maar meer dan een paar tech demo's kwamen we op de E3 niet tegen. Het zal me dan ook niks verbazen als de HTC Vive ook wordt uitgesteld naar begin volgend jaar, en als dit niet het geval is, zal de launch line-up niet veel soeps zijn. Okay, de getoonde Oculus games zullen vrijwel allemaal ook naar de HTC Vive komen, maar dat werd niet duidelijk gecommuniceerd.
Ondanks dat de HTC Vive ook wordt aangestuurd door dikke PC's werd het niveau van de Oculus Rift niet gehaald, maar vooral het gebrek aan software doet mij op dit moment nog twijfelen aan dit project. Het mag dan een samenwerking zijn met Valve, maar waar zijn die games dan?



LUCKY'S TALE

OCULUS EXCLUSIVE

De vrolijke platformer Lucky's Tale is het best te omschrijven als een kruising tussen de 3D Mario games en Ratchet & Clank. Er was al een tijdje een tech demo van Lucky's Tale beschikbaar voor DK2, maar wat ik nu heb gespeeld, mag een echte game genoemd worden.
Jij bestuurt in third-person de camera door overal om je heen te kijken. De game is zo kleurrijk en het character Lucky ziet er zo schattig uit dat ik meerdere malen de neiging had om het beestje te aaien.
Het spel oogt schitterend, en omdat je door te kijken de camera beweegt, kan je je meer dan ooit focussen op de gameplay, wat in dit geval betekent dat je van platform naar platform moet springen en onderweg de nodige beestjes in elkaar kunt meppen met je staart.
Nu ik dit heb gezien, hoop ik van harte dat de nieuwe Ratchet & Clank game ook in VR wordt uitgebracht.





EVE VALKYRIE

OCULUS / HTC VIVE / MORPHEUS

Eve Online en Dust 514 zijn al speelbaar met de DK2, maar Eve Valkyrie is de eerste game die helemaal is opgebouwd voor VR en dat merk je meteen. Het is een VR-only multiplayer game, waarbij je in een ruimteschip gigantische space battles meemaakt, en het resultaat is verbluffend.
Je wordt vanuit een lange tunnel de ruimte in geschoten en het gevoel van presence en immersion is ongekend. Ik hou eigenlijk niet zo van dit soort sci-fi games, maar de dogfights in Eve Valkyrie zijn dermate spectaculair dat ik mijn aanvankelijke gebrek aan enthousiasme al snel vergat. Het geeft een gigantische kick om je tegenstanders genadeloos uit de lucht te knallen door missiles te locken met je gezichtsveld en het geeft een nieuwe impuls aan multiplayer games.
Eve Valkyrie is met gemak de beste competitieve multiplayer game in VR.

EDGE OF NOWHERE

OCULUS / HTC VIVE / MORPHEUS

Insomniac Games verraste iedereen door Edge of Nowhere aan te kondigen, een third-person action adventure, speciaal gemaakt voor VR.
De game doet een beetje denken aan Lost Planet, waarbij je met je character moet zien te ontsnappen aan een leger freaky spin-achtige beesten.
Ook in Edge of Nowhere bestuur je de camera door om je heen te kijken en dit zorgt, omdat je de beesten van alle kanten ziet aankomen, voor een meesterlijk opgejaagd gevoel. Het voelt heel natuurlijk om in plaats van het gebruiken van je rechter knuppeltje, nu met je gezicht om je heen te kijken, en het zorgt voor mega spannende momenten als de camera wordt ingehaald door een spin en je nog net kunt overspringen naar een nieuw plateau, waardoor je weer wat ruimte maakt.
Tijdens de gameplay zat ik te gillen als een klein meisje en Edge of Nowhere was voor mij zonder twijfel de vetste VR ervaring ooit. Virtual reality geeft op deze manier een nieuwe dimensie aan jezelf verliezen in games!



ZUURMAN & ZUURMAN



AL DIE OPHEF OVER VIRTUAL REALITY. TECH DEMO'S ZIJN HET! DIE KAN M'N KLEINE NEEFJE OOK NOG WEL BIJ ELKAAR PROGRAMMEREN.

LAUNCH LINE-UP

We moeten er helaas rekening mee houden dat de launch line-up voor de VR brillen erg karig gaat worden. Ik heb op deze E3 gemerkt dat devs toch nog een beetje de kat uit de boom kijken en dat er weinig risico's genomen worden.
Bijna alle getoonde games waren nog steeds tech demo's en daarvan waren er maar een paar echt de moeite waard. Als het werkt, is VR fantastisch, maar het is wel duidelijk dat het wiel nog steeds niet is uitgevonden als het gaat om goede content. Er is nog geen standaard voor VR games en dat gaat waarschijnlijk nog wel even duren. Dat maakt het ook extra spannend.
We staan aan de rand van een totaal nieuwe ervaring voor gamers en ik kan me niet voorstellen dat je daar niet enthousiast over bent. VR wordt het wachten waard, laat dat duidelijk zijn!

PU'S ÜBER E3 TOP 15

Sapperdeflap, wat was me dit een E3, zeg! Het was piekeren en puzzelen welke titels uiteindelijk een plaatsje in onze E3 Über Top 15 zouden moeten krijgen, zo vettig was het aanbod. Na lang beraad kwamen de volgende 15 toppers uit de bus...

15 CALL OF DUTY: BLACK OPS III



Nóg sneller en vloeiender, dat is de multiplayer van de nieuwe Call of Duty. Black Ops III is visueel onmiskenbaar een vervolg op het populaire Black Ops II, maar qua gameplay gaan we nog maar een keertje in overdrive.

Wallrunnen, boostjumpen, kneesliden, zwemmen, altijd en overal kunnen rennen en schieten, daar draait het dit jaar om bij Treyarch. De gameplay moet soepeler worden dan ooit en je moet nooit het gevoel hebben dat je wordt gehinderd in je zoektocht naar killstreaks.

Alsof dat allemaal nog niet genoeg is, gooit de ontwikkelaar ook nog effe negen Specialists in de mix - die allemaal een superwapen en superkracht hebben - die je eens in de zoveel tijd voor een beperkte periode in kunt zetten.

Het werkt allemaal inderdaad als een tiet in Black Ops III, en het heeft er alle schijn van dat het Treyarch weer is gelukt om een geoliede multiplayer op poten te zetten.

Iets minder enthousiast ben ik tot nu toe over de co-op campagne; al vind ik een 'singleplayer' die je met vier man kunt spelen een interessant gegeven. Toch lijkt dit onderdeel op het eerste gezicht weinig smoel en verhaal te hebben. Maar misschien weet Treyarch ons ook op dat vlak nog te verrassen.

PS4 / XBOX ONE / PC 6 NOVEMBER 2015

14 SUPER MARIO MAKER



Super Mario Maker was helaas de enige noemenswaardige game die Nintendo dit jaar op de E3 presenteerde.

Dat SSM voor Nintendo de kastanjes uit het vuur moest halen, beseften onze Japanse vrienden zelf ook maar al te goed, want Mario's ultieme level designer had een zeer prominente plek op de Nintendo booth gekregen. Een rol die SMM overigens met verve vervulde. Mensen liepen helemaal weg met het idee om zelf volledige Super Mario levels te kunnen ontwerpen en spelen. Bovendien bevat de game straks de mogelijkheid om zelfgemaakte levels te delen met anderen. Hierdoor kan je, zelfs al ben je zo creatief als een voorgefabriceerd Ikeakastje, de meest knotsgekke, door anderen gemaakte, levels spelen.



Wanneer de dagen straks weer langer worden, denk ik dat menig Nintendo minnende gamer compleet verslingerd raakt aan het maken van Super Mario levels. Nu maar hopen dat Nintendo het hele online gebeuren goed implementeert.

Wii U
11 SEPTEMBER 2015

13 EDGE OF NOWHERE



Edge of Nowhere speelt zich af rond 1930. Je bent op zoek naar een verdwenen groep ontdekkingsreizigers in Antarctica, maar onderweg wordt het steeds meer de vraag of dat wel echt je objective is, of dat de main character gewoon leip is in z'n hoofd.

De allereerste VR-game van Insomniac is een spannend action adventure met een vleugje horror! Edge of Nowhere is een third-person game, waarin je door rondkijken met je hoofd de camera bedient. Het speelbare personage bestuur je gewoon met het linker pookje, het rechter pookje gebruik je dus helemaal niet. De camera zweeft op een soort van rails achter het personage aan, maar je hebt totale vrijheid over waar je naartoe kijkt.

Ik had zo mijn twijfels over VR in third-person, maar moet zeggen dat het hier fantastisch werkt!

Je wordt constant opgejaagd door vreemde wezens en het is meesterlijk om dan in real time overal om je heen te kunnen kijken naar waar ze vandaan komen.

Edge of Nowhere zou best eens de allereerste hit kunnen worden voor virtual reality devices.



OCULUS
BEGIN 2016



12 THE DIVISION



Eindelijk konden we The Division dan spelen op de E3. Ubisoft lijkt bijna niets te willen spoilen van de campagne, dus we mochten alleen aan de slag met het PvP gedeelte The Darkzone.

The Darkzone is ground zero van New York na de uitbraak van een mysterieus virus dat de wereld teistert, en laat dat nou precies de plek zijn waar je de beste loot kunt scoren in de game. Daarvoor moet je met je team van drie man echter wel samenwerken met andere teams, ze te slim af zijn, of ze simpelweg doodmaken. Het is een psychologisch spelletje: wie kun je vertrouwen en wie niet?

De sfeer van het postapocalyptische New York zit er goed in, maar veel tijd heb ik niet gehad om die te ontdekken, omdat we al snel de confrontatie aan moesten gaan met de Cleaners (gasten met gasmaskers en vlammenwerpers) en de Rikers (ontsnapte gevangenen van Rikers Island).

De gameplay werd wel meteen duidelijk: het coverbased schieten werkt erg lekker en je kunt je eigen klassen samenstellen zonder dat je eraan vastzit. Ik speelde zelf met zware guns en een turret die ik overal neer kon zetten, maar je kunt in de game zo switchen naar andere perks en wapens.

Het oogde grafisch een beetje gedowngrade (maar nog steeds heel mooi) en had wat last van framedrops, maar de sfeer is fantastisch, en ik word heel erg enthousiast van de manier waarop er met loot om wordt gegaan!

PC / PS4 / XBOX ONE **8 MAART 2016**



11 DOOM





De terugkeer van DOOM is de terugkeer naar de begindagen van de first-person shooter. En de wereld heeft dit soort spellen nodig.

De nieuwe DOOM is een keihard knalfestijn waarbij de actie, de smerige demonische vijanden en je wapenarsenaal genoeg zijn om je uren aan de beeldbuis te kluisteren. DOOM stapt dus af van het survival-horror sfeertje uit deel 3 en grijpt terug naar Doom 1 & 2 met de grafische pracht en praal van nu.

Daarbij is er een kruiwagentje Mortal Kombat en een olietanker bloed aan de game toegevoegd, want DOOM was nog nooit zo gewelddadig en ranzig als nu. Niet alleen kun je ledematen van rompen scheiden, je kunt nu ook finishing moves uithalen en monsters met hun eigen ledematen tot bloedpap rammen. Ranzig!

Maar het kan nog smeriger. Je mag namelijk ook organen uit magen halen, en los gaan met je kettingzaag door onderdelen van vijanden af te zagen met overweldigende hoeveelheden rondspuitend bloed als gevolg.

Id Software laat deze keer ook de multiplayer niet liggen. De razendsnelle, competitieve old school multiplayer van weleer is terug van weggeweest en is in potentie oneindig speelbaar dankzij de SnapMap Editor waarmee zelfs je buurvrouw nieuwe single- en multiplayer maps voor DOOM in elkaar weet te knutselen. Hell Yeah!

PC / PS4 / XBOX ONE 2016

10 GHOST RECON: WILDLANDS

Naast de ridder hack & slash game For Honor, had Ubisoft nóg een nieuwe IP meegenomen naar Los Angeles: Ghost Recon: Wildlands.

Natuurlijk, Ghost Recon is een bekende serie, maar met de militaire tactische shooters van weleer heeft Wildlands niet zoveel te maken. Deze tactical-action open wereld game moet de grootste open wereld game ooit worden, aldus Ubisoft, en speelt zich af in Bolivia. Alles draait om het oprollen van drugskartels en het bestrijden van de corrupte overheid. Dat doe je als lid van een elite eenheid waarvan de leden simpelweg Ghosts heten.

Met een keur aan wapens en gadgets mag je naar eigen inzicht, onofficieel, off the grid, een reeks missies en zijmissies tot een goed einde trachten te brengen. Dat kan in je eentje of met drie andere spelers in co-op, guns blazing of juist stealthy.

Wildlands citeert rijkelijk uit andere Ubisoft games (Splinter Cell, Ghost Recon, Watch_Dogs) maar heeft toch een eigen smoel. Dat komt door de Zuid-Amerikaanse setting, de diversiteit daarbinnen én de vrijheid van handelen. Door een 24 uur dag- en nachtcyclus bepaal je zelf of je bijvoorbeeld overdag of 's nachts in een helikopter vliegt, met alle voor- en nadelen van dien. En het verschilt nogal of je een kerk die als dekmantel gebruikt wordt stilletjes besluipt of plankgassend binnenrijdt met een gepantserde Humvee...

PC / PS4 / XBOX ONE 2016







9 THE LAST GUARDIAN



In 2007 begon de ontwikkeling van The Last Guardian en de game werd officieel gepresenteerd tijdens de E3 van 2009. In 2015 geloofden slechts weinigen dat de game nog in leven was...
De laatste jaren was het angstwekkend stil rond The Last Guardian, en als we al iets hoorden, waren het geruchten over problemen met de ontwikkeling, ontslag van belangrijke developers en zelfs dat de game geschrapt zou zijn. Nu, zes jaar na de eerste presentatie, opende Sony zijn persconferentie met deze game, en ik heb serieus een traantje gelaten. Je zou kunnen zeggen dat de getoonde gameplay footage niet veel afweek van de beelden uit 2009, maar het kon me allemaal geen ruk schelen. Wat had je dan verwacht, een compleet andere game? De game ziet er prachtig uit en dat hond/kat/vogel beest heeft mijn hart opnieuw gestolen. The Last Guardian kan niet anders dan magisch worden. De band tussen het jongetje en het beest wordt een emotioneel schouwspel, zoals alleen de Japanners dat kunnen maken. Dit wordt echt zo'n 'you hate it, or you love it' game, en ík ben nu al tot over mijn oren verliefd. Nou maar hopen dat de game ook daadwerkelijk uitkomt in 2016.

PS4 2016



8 HALO 5: GUARDIANS



De nieuwe Halo wil zowel op singleplayer als op multiplayer gebied de boel flink opschudden.
Voor de campagne, die langer moet worden dan doorgaans bij Halo het geval is, krijgen we het verhaal vanuit wisselend perspectief te zien, waarbij je steeds met twee teams van vier mag gaan knallen.
Master Chief wordt bijgestaan door andere genetic-enhanced soldaten terwijl Spartan- bikkel Jameson Locke achter de (gedeserteerde?) Master Chief aanzit, samen met Fireteam Osiris bestaande uit de Spartans Vale, Tanaka en Buck (die laatste ken je nog uit Halo 3: ODST).
Je kunt de campagne met drie vrienden in online co-op spelen via drop in, drop out en anders neemt de A.I. de taken over.
Op de E3 werd bovendien Warzone onthuld: een 12 versus 12 multiplayer mode (naast de 4 tegen 4 die al bekend was) waarbij beide teams, rood versus blauw, elkaars core moeten vernietigen door drie strategische punten te bezetten. Twist is echter dat er zo nu en dan ook nog A.I. aangestuurde Covenant vijanden opduiken. Je vecht dus op twee fronten.
Met verdiende punten en ranks, krijg je bovendien de beschikking over alle favoriete wapens en voertuigen uit de Halo-franchise zoals het bekende Energy Sword, een Warthog, Banshee of een brute Mech.

XBOX ONE **27 OKTOBER 2015**

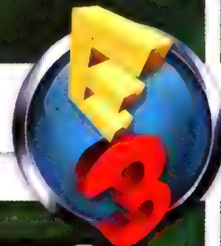
7 HITMAN



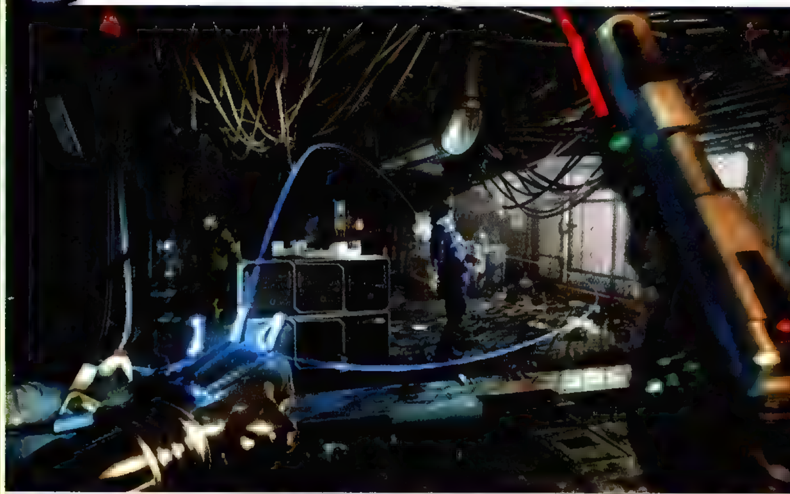
Als ik één titel mag noemen waarvan ik niet had verwacht dat ie zoveel indruk op mij zou maken, is dat ongetwijfeld de nieuwe Hitman.
Dat ons aller favoriete sluipmoordenaar garant staat voor extreem brute actie, zou na al die jaren geen verrassing meer mogen zijn, maar toch besloop hij me onverwachts, zoals het een echte Hitman betaamt.
We maken kennis met een jongere Agent 47, in de bloei van zijn carrière. Bovendien is de game niet langer op één overkoepelend plot gericht, in plaats daarvan heeft elk target zijn eigen verhaal.
Dat dit een ambitieuze game is, is nog voorzichtig uitgedrukt. De levels zijn naar verluid zes á zeven keer groter dan die van Absolution en de hoeveelheid manieren waarop je bad guys kan omleggen, kun je ook met zes á zeven vermenigvuldigen.
Naast deze welkome vernieuwingen, heeft ontwikkelaar IO Interactive gekozen voor de herintroductie van Frisk Points: controlepunten van wachters waar je verplicht langs moet om verder in een level te komen. Hierdoor is het lastiger om wapens mee te nemen van punt A naar B en word je verplicht om op creatievere wijze je target om zeep te helpen.
Als klap op de vuurpijl gaat IO ons trakteren op Online Contracts; een modus waarbij je slechts één kans krijgt om een contract af te ronden. Als je faalt, is ie voorgoed weg.
Dit wordt een Hitman die zijn weerga niet kent!

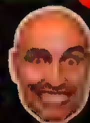
PS4 / XBOX ONE / PC 8 DECEMBER 2015





6 DEUS EX: MANKIND DIVIDED





Mankind Divided, de opvolger van Deus Ex: Human Revolution, wordt een intelligente action-RPG die zijn biomechanische oren vol overgave te luister legt bij cyberpunk en dit verdiept met thema's over racisme en apartheid.

Het wordt bovendien een behoorlijke grimmige game, want waar de augmentations in de vorige game nog cool waren, worden de dragers en gebruikers ervan nu als freaks gezien.

Bad ass Adam Jensen staat daardoor tussen de partijen in. Bij Interpol vertrouwen zijn collega's hem maar half, maar ook de augmented mensen, weggestopt in getto's en zwaar gediscrimineerd, vertrouwen Adam niet.

Op de E3 kreeg ik een gameplay walkthrough te zien van hetzelfde level als ik eerder in Montreal zag... maar de route die men pakte, evenals de actie en de keuze welke augmentations in te zetten, waren volledig anders. Ook het gesprek met de leider van de ARC (Augmented Rights Coalition) verliep totaal anders dan tijdens mijn eerste kennismaking bij Eidos Montreal ruim een maand geleden. En dat was nou precies waar ik op gehoopt had.

PS4 / XBOX ONE / PC 1E HELFT 2016

5 RISE OF THE TOMB RAIDER



Damn, wat zag Lara er lekker uit deze E3. En dan heb ik het niet over haar vrouwelijke rondingen, maar over de totale look van de game.

Rise of the Tomb Raider heeft de mooiste sneeuw, gletsjers en ijswanden ooit in een spel, en ziet er sowieso uit om door een ringetje te halen. Ook het verhaal en de locaties zijn, letterlijk en figuurlijk, cool.

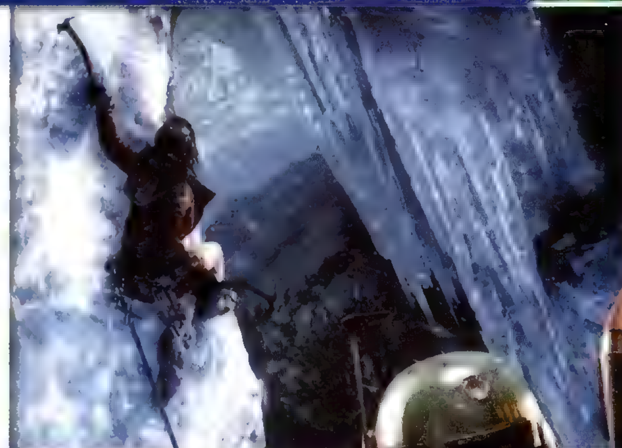
Naast de bossen en bergen van Siberië zal Lara meerdere locaties aandoen. De inzet van haar reis wordt de verzonken stad Kitezh, die het geheim van de eeuwige jeugd zou herbergen.

Sowieso kent het spel grotere tombes en gelaagdere puzzels dan in de reboot Tomb Raider. Ook doet Lara onderwater tempels aan, en zal je dus weer moeten zwemmen en duiken. Maar ik zag eveneens een (flashback) level in een woestijn setting met een behoorlijk flinke tombe.

Verwacht qua gameplay weer veel klimmen en klauteren, een flinke scheut RPG waarbij je zowel je skills als je uitrusting kunt aanpassen én meer vrijheid om je van je vijanden te ontdoen. Dat laatste blijft het leukste, want dit kan zowel guns blazing als met pijl en boog.

Bovendien is de game(content) bijna drie keer zo groot als die van de reboot, waarbij met name de HUB-werelden gigantisch zijn en vol zitten met quests, loot en sidequests. Zin in!

XBOX ONE / XBOX 360 10 NOVEMBER 2015



4 STAR WARS: BATTLEFRONT





Battlefront is in de verste verte geen Star Wars Skin van Battlefield, maar de meest ultieme Star Wars game die ik ooit heb gespeeld. The Force is with this game.

Ik ren met mijn mede rebellen over de sneeuwvlaktes van Hoth; er is iets flink mis, want Tie Fighters vliegen over onze basis en proberen onze communicatieapparatuur te vernietigen. Alsof dat nog niet genoeg ellende oplevert, schieten AT-ST Walkers ons overhoop en de AT-AT die onze basis komt vernietigen, is al helemaal slecht nieuws.

We verdedigen onze zendmasten met hand en tand, we moeten immers de hulp inroepen van onze Y-Wings en Snowspeeders, waarmee we de Walker en Tie Fighters uit kunnen schakelen.

We weten het tij enigszins te keren en ik zoef met mijn Snowspeeder richting de AT-AT om mijn sleepkabels om zijn poten te schieten, met een Tie Fighter op mijn hielen.

Battlefront geeft een Star Wars ervaring waar ik jarenlang van heb gedroomd; het geluid van overvliegende Tie Fighters, de opdrachten van General Ackbar, de immense AT-AT Walker waar je als voetsoldaat alleen maar ontzag voor kan hebben; ik waan me echt in de wereld waar ik al door gegrepen werd toen ik nog een klein jochie was. Ik bén er gewoon. Ik belééf de slag om Hoth.

Ik word neergeschoten door de Tie Fighter, en ondanks verwoede pogingen krijgt The Empire de overhand. Tot mijn grote verdriet gaat The Battle of Hoth deze keer verloren voor de Rebellen, ik heb gefaald.

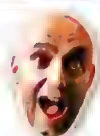
PS4 / XBOX ONE / PC
20 NOVEMBER 2015





3 UNCHARTED 4: A THIEF'S END

Uncharted 4 was de afsluiter van de persconferentie van Sony en de game blies iedereen weg. Nathan Drake was in topvorm en dat spatte van het scherm.



Dat Naughty Dog goed met techniek is, weten we al langer, maar jongens en meisjes wat ziet Uncharted 4 er schitterend uit! De volle kleuren van Madagaskar, de grimassen van Drake en Sully, de vele voertuigen tijdens de bijna uitputtende achtervolging... de term actiefilm wordt te pas en te onpas op games geplakt, maar wie zit er nog te wachten op een Indiana Jones film als je straks Uncharted 4 kunt spelen?

De woeste achtervolging, eerst te voet met karakteristieke shootouts, maar al snel per Jeep terwijl je belaagd wordt door een gepantserde truck, motoren, vrachtwagens en wat dies meer zij, tilt de bekende gameplay van Uncharted naar een ongekend niveau.

De manier waarop Drake, zijn wapens én zijn Jeep smerig worden bijvoorbeeld; dit moet de mooiste modder ooit gemaakt zijn voor een game. En later, als Drake z'n grapplehook aan de kraan van een voortrazende truck heeft geklikt en er al spartelend achter hangt en toch nog tijd vindt om zijn gun te trekken en, in die houding, zijn belagers afknalt... dat verzin je gewoon niet.

Over de top

Tijdens deze enorm lange achtervolging, waarbij je van voertuig naar voertuig kunt springen, auto's in de fik kunt laten vliegen, en meerdere keren ternauwernood aan de dood ontsnapt, blijft de sfeer luchtig. "We kunnen nooit meer terugkeren naar deze stad", gromt Sully, nadat je net een marktplein compleet verwoest hebt. Drake kan er wel om lachen.

En dan... typisch zo'n Naughty Dog moment. Net als je denkt dat Drake veilig is, wordt hij van de zijkant geramd door een gepantserde truck en zoomt de camera naar binnen. We zien Nathan liggen, ondersteboven in de cabine van de auto, terwijl deze vlam vat en hij er als een gek uit moet klimmen voordat het ding ontploft. En natuurlijk staan er naast de auto twee vijanden op je te wachten, die je vanzelfsprekend als een volleerde filmheld in slow-motion neerschiet. Het is over de top. Drake is onoverwinnelijk.

Slechts met een paar schrammen en sneetjes op je armen en gezicht tuf je uiteindelijk veilig achterop de motor met je broer Sam naar je motel... waar een pissige Elena je opwacht. Drake was namelijk met pensioen... als schatzoeker. Aai. Ongemakkelijk momentje? Check.

Afscheid

Gelukkig is er in Uncharted 4 tussen alle over de top actie en dito spektakel ook nog tijd voor het verhaal. En dat mag ook wel, want de makers hebben luid en duidelijk aangegeven dat dit het laatste avontuur is van Drake. Dat wil niet zeggen dat er nooit meer een nieuwe Uncharted game zal verschijnen, maar de avonturen van Drake eindigen met A Thief's End.

Ik word er bijna emotioneel van.

PS4 Q1 2016

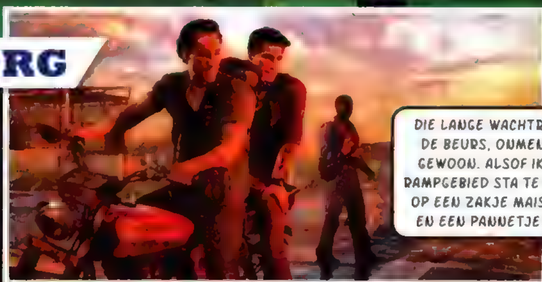
SCRIPTED IS NIET ERG



Fock de haters; scripted games als Uncharted zijn awesome! Games met een grote open wereld hebben zeker hun charme, maar scripted games zijn vaak een stuk spectaculairder, omdat de game precies weet waar je op welk moment bent. Hierdoor kunnen de devs je overladen met prachtige setpieces, op exact de juiste momenten!

Je hebt uiteraard een stuk minder keuze bij het bepalen welke kant je op wil gaan, maar door de scripted momenten in games als Uncharted krijg je juist die vette filmische stijl. Door de speler aan z'n handje vast te houden en langs een rij van scripted events te sturen, krijg je haast vanzelf een rollercoaster ride van epische proporties en dat is precies wat Uncharted zo goed maakt. Zelfs de dialogen tussen Drake en Sully komen hierdoor beter tot hun recht, omdat het altijd relevant is in relatie tot de plek waar je als speler op dat moment bent.

Scripted is helemaal niet erg!



ZUURMAN & ZUURMAN





2 FALLOUT 4

'War... war never changes'. Het zijn woorden die me elke keer weer kippenvel bezorgen, en toen Bethesda tijdens hun allereerste persconferentie ooit, los ging met gameplay van Fallout 4 was ik even de gelukkigste man op aarde.



In Fallout 4 komen we weer uit de Vault rollen, maar dit keer maken we voor het eerst in een Fallout game ook mee wat er gebeurt voordat de allesverwoestende bommen vallen. In de prologue is er nog niks aan de hand en geniet je van een onbezorgd leventje in een fraaie buitenwijk, samen met je vrouw en kind.
Het is nu ook voor het eerst mogelijk om met een vrouw het avontuur aan te gaan, en in de prologue maak je deze keuze. De main characters hebben voor het eerst ook stemmen, wat de characters meer diepgang geeft.

Zelf bouwen

Zodra de mayhem losbarst, duik je onder in een van de Vaults, om er tweehonderd jaar later weer uit te komen. Wat er in de tussentijd in de Vault is gebeurd, blijft nog onduidelijk, maar de wereld om je heen heeft niet stilgestaan en in Fallout stijl is alles geheel naar de klote. Je moet dealen met een nieuwe wereld, vol ongure types en robots. Hier begint de game echt, en het is aan jou om die nieuwe wereld te ontdekken, waarbij je meer keuzes hebt dan ooit.
Je trouwe viervoeter Dogmeat is weer van de partij, maar je kunt ook kiezen voor je persoonlijke butler, een robot met een bijzonder gevoel voor humor. Daarnaast is het in Fallout 4 mogelijk om zelf dingen te bouwen, zoals een eigen shelter om je af en toe in terug te trekken. Je kunt zelfs een hele stad bouwen, waar naar verloop van tijd mensen in zullen komen wonen. Je moet dan ook echt zorgen voor schoon water, elektriciteit en eten! De bewoners zullen je helpen met bijvoorbeeld het maken van wapens, maar badguys zullen uiteraard proberen je mooie dorpje te vernielen.
Het levert een nieuw soort gameplay op, buiten de toch al uitgebreide mogelijkheden van de Fallout games.

RPG Sausje

Customizen speelt ook een grote rol in Fallout 4, want je kunt je character zo aankleden als je zelf wil. Je hebt ook een armor suit, dat je helemaal naar wens kunt aanpassen, als je er maar de onderdelen voor hebt. Het hele crafting systeem in Fallout 4 is mega uitgebreid en alleen daar kan je al uren zoet mee zijn. Door het aanbrengen van dit soort veranderingen aan je armor verhoog je ook nog eens je stats, wat de game een RPG sausje geeft.
Fallout 4 wordt een episch avontuur, waar gamers zich keihard in gaan verliezen. Heerlijk!

PS4 / XBOX ONE / PC
10 NOVEMBER 2015

HET BOMMETJE VAN BETHESDA



**Bethesda was in topvorm de afgelopen E3. Na meer dan twee jaar geruchten over Fallout 4, (en Bethesda dat ondertussen de kaken stijf op elkaar hield) was de uitgever nu eindelijk aan zet. En dus dropten ze gewoon effe keihard een bommetje: Fallout 4 is bijna af en hij komt gewoon dit jaar al!
En om het nog effe af te toppen, deed men een heus Apple-tje. Het gratis Fallout Shelter voor iOS (later dit jaar voor Android) werd onthuld en is per direct beschikbaar. Dan heb je ballen!**

1 HORIZON: ZERO DAWN





Nee, wij staan als chauvinistische Hollanders echt niet alleen in onze jubelstemming over de nieuwe game van Guerrilla; de wereldwijde gamepers is unaniem rete enthousiast over Horizon: Zero Dawn, en terecht! Daarom staat hij fier op de nr. 1 positie van onze Über Top 15 E3 Games.. ✖

PS4 2016



E3 DE PERSOONLIJKE PAGINA VAN JURJEN



"LANG LEVE DE BALLEN VAN SONY!"

TOP 5 GAMES

5 Star Wars: Battlefront
Wauw. Wauw. Wauw. Ik heb nog nooit een shooter, wat zeg ik, nog nooit een game bevingerd, die zo mooi is als Star Wars: Battlefront. Wel balen dat je dit straks alleen op een NASA PC kan spelen.

4 Horizon: Zero Dawn
Dat Guerrilla Games met een bijzonder project bezig was, wisten we. Dat ze de game deze E3 aan gingen kondigen, wisten we ook. Dat het spel ons zó weg zou blazen, had denk ik niemand verwacht.

3 Hitman
De reboot van de Hitman franchise belooft grote open werelden, waarin je meer dan ooit zelf kan bepalen hoe je de targets omlegt. Ik ben verkocht.

2 Rigs (Project Morpheus)
Mijn tweede ervaring met Sony's VR was de shit! Alle scepsis werd na één speelsessie met het spel Rigs (van Guerrilla) volledig getransformeerd in hype. Vorig jaar had ik het ding nog afgedaan als neppe Oculus kloon, maar die woorden moet ik terugnemen. Sony heeft VR onder de knie!

1 Uncharted 4
Dikke graphics, geweldige - scripted - gameplay en een van de meest charismatische gamepersonages ooit in een action adventure. Veeg mij maar op.

WINNAAR VAN DE E3

Dat Japanners klein van stuk zijn, betekent nog niet dat ze geen grote ballen hebben. Integendeel, ik vermoed dat er in Japan heel wat XL ondergoed over de toonbank gaat. Die indruk kreeg ik deze E3 in ieder geval. Sony was dit jaar zonder enige twijfel de uitgever die zijn zaakje(s) het beste op orde had. Tijdens de persconferentie keilden ze de ene na de andere AAA-game het podium op, net zo lang totdat iedereen met een natte broek de zaal verliet. Bovendien heeft Project Morpheus ook zwaar indruk op me gemaakt. Dat ding gaat heel wat geile gam... ehm... enthousiaste gamers blij maken. Hulde! En lang leve de ballen van Sony!



ZUURMAN & ZUURMAN

NOU, NOU, NOU, LEUK HOOR AL DIE VETTE PS4 GAMES... VOOR 2016! ZOU SONY SOMS VERGETEN ZIJN DAT WE DÍT NAJAAR OOK WAT WILLEN SPELEN?



GESPROKEN

Terwijl ik op de Nintendo booth aan het rondstruinen was, kwam er plots een vriendelijk ogende Japanse man op me aflopen. Of hij met me op de foto mocht. Tja, dan ben ik natuurlijk de beroerdste niet. Hij bazelde wat over Mario en Zelda terwijl ik mijn beste fake smile opzette. Hoe heette die gast ook alweer? Miyamata? Mayamoto? Fak, wat hebben die Aziaten moeilijke namen.

FAVORIETE E3 JOURNAAL AFLEVERING

Het derde journaal: 'Fallout Feestje!'. Jan en Tjeerd hadden zondags al pre-E3 verplichtingen, waardoor Florian en ondergetekende nog wat extra tijd hadden om LA op zijn kop te zetten. Begeleid door onze vaste E3 radiozender K-DAY, scheurden we naar Santa Monica, waar we shopten tot we dropten, met onze kekke koopjes de boulevard afkuierden en onze geweldige dag beklonken met een large cola en een nog largere hamburger. Amen.





BESTE SOUVENIR

Jammer dat een souvenir alleen telt wanneer je hem fysiek meeneemt, anders had ik hier heel wat culinaire souvenirtjes de revue laten passeren. Die zijn helaas allemaal in het LA rioolnetwerk achtergebleven. Epische 'shit', kan ik je vertellen. Dan maar mijn Hitman stropdas. Een lust voor het oog. Rood doet het bovendien altijd goed bij de vrouwtjes. En zeg nou eerlijk, daar zou je toch een moord voor plegen?

GROOTSTE VERRASSING

Ik had geen idee hoe ambitieus de nieuwe Hitman zou zijn, totdat ik behind closed doors een in-depth kijkje kreeg in de nieuwe wereld van Agent 47. Terwijl de developer met ons door de 'Fashional Paris' map paradeerde, begon ik een steeds beter beeld te krijgen van een geëvolueerde Hitman. Niks geen lineaire gameplay meer, maar een sterk op open world gericht spel. Voor mij is alvast één ding zeker: van deze game laat ik met alle liefde de streepjescode scannen. Ware het niet dat hij download only is... ✖

DE PERSOONLIJKE PAGINA VAN TJEERD



"ONDANKS DE NIETSZEGGENDE TITEL WAS HORIZON: ZERO DAWN DE GAME VAN DE SHOW."

TOP 5 GAMES

5 Pro Evolution Soccer 2016
Mocht Konami in de toekomst nooit meer nieuwe versies van PES uitbrengen, dan sluiten ze de reeks in ieder geval af met een knaller. De game speelde alsof ie al af was; zo soepel voelde 't, zo fantastisch zag het eruit. PES 2016 voelde als een Cruijffiaanse solo vanaf de middenlijn en verdient een plekje in mijn top 5.

4 The Last Guardian
Nog nooit heb ik een zaal zo horen schreeuwen, joelen en janken als bij het begin van de Sony persconferentie. En dat allemaal dankzij het poes-vogel-puppybeest van The Last Guardian én de voorgeschiedenis van de game natuurlijk. Afgezien daarvan lijkt The Last Guardian een game te worden die alles heeft waar ook ik warm van word: sfeer, drama, avontuur, puzzels en prachtige fantasierijke omgevingen.

3 Star Wars: Battlefront
Ik ben in principe te nuchter voor het type fanboyisme waar bijvoorbeeld Florian en Jan zich aan schuldig maken (Florian zou zonder blikken of blozen Nathan Drake een wilde nacht met zijn vriendin en zijn moeder laten doorbrengen), maar Star Wars krijgt mij altijd warm. Toen ik Battlefront speelde, vroeg de PR dame dan ook of ze de lightsaber terug mocht die ik volgens haar in mijn broek had gestoken...

2 Fallout 4
Bethesda trok alles uit de kast om de E3 met een knal af te trappen en de reden dat dat lukte was vooral die twintig minuten aan Fallout 4 informatie. Het sloeg in als een atoombom...



1 Horizon: Zero Dawn
Ik voelde al aan m'n water dat de game die Guerrilla Games aan zou kondigen een pareltje zou worden. En dat werd het. De omgevingen zijn magisch, het verhaal en daarmee het universum bijzonder origineel, de mensen, de dieren, de robots... Er floepte een schreeuw uit, ik balde een vuist en dacht: yes, Guerrilla heeft het geflikt, hier gaan we het nog lang over hebben. Ondanks de nietszeggende titel, was Horizon: Zero Dawn de game van de show.

SPECIALE VERMELDING

Ubisoft begon hun presentatie met For Honor, een zwaardvecht game, waarin je het met een awesome ridder, viking of samurai en drie van je even awesome vrienden, moet opnemen tegen een ander leger, ook met vier awesome zwaardvechters. Ik ben een sucker voor ridders en zwaardgevechten, dus na deze trailer zat ik met open mond na te genieten. Ik heb hem gespeeld en het stelde zeker niet teleur, het zwaardvechtsysteem is ongekend, en ik kan niet wachten om weer met For Honor te stoeien!

GROOTSTE VERRASSING

Niemand had het verwacht, maar Sony was in plaats van het lachertje, de baas van de E3 dit jaar. En dat kwam gewoon omdat ze precies op het goede moment kwamen met games waar iedereen al jaren op zat te wachten. Dat deden ze zelfs zo goed, dat iedereen eigenlijk een beetje vergat dat dít jaar eigenlijk weinig nieuws op de PS4 te spelen is.



GROOTSTE TEGENVALLER

Nog nooit hebben we tijdens de E3 schade gemaakt met onze gehuurde auto's, maar dit jaar was het dan ook meteen goed raak. Eerst reed een redacteur van Gamer.nl een deuk in de Dodge van Florian, daarna reed Jan achteruit tegen een gecamoufleerde pilaar en vijf minuten voordat we de auto in moesten leveren, pakte ik een stukkie stoep mee bij het tankstation. KAK!

FAVORIETE E3 JOURNAAL AFLEVERING

Normaliter is het laatste E3 Journaal iets minder interessant; we zijn na een week helemaal kapot en er is niet zoveel nieuws meer te melden. Maar dit jaar gingen we eruit met een knaller. Kijk dit journaal terug en bedenk dat hier tot 6:00 uur 's ochtends aan gewerkt is, twee uur voordat we vertrokken richting vliegveld.



WINNAAR VAN DE E3

Aftrappen met The Last Guardian, om vervolgens met de game van de show Horizon op de proppen te komen, beelden van Uncharted tonen en daarna nog eens een fantastisch ogende remake van Final Fantasy VII aankondigen: Sony weet hoe ze de show moeten stelen en dat deden ze met verve. ✖



DE TRENDS 2015



DE PC ROELEERT



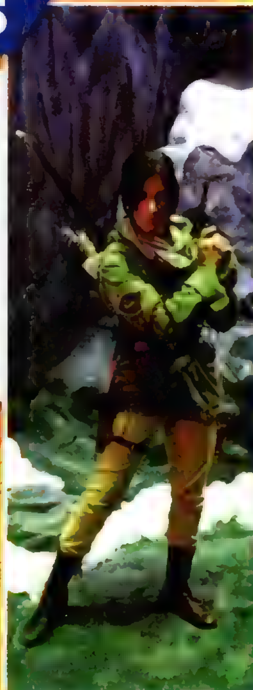
De architectuur van de Xbox One en PlayStation 4 lijkt verdomd veel op die van de PC en dat heeft als voordeel dat tegenwoordig weer bijna alle console games ook naar de PC komen. Check de mega waslijst aan E3 games en Indie titels die ook ALLEMAAL gepland staan voor de PC!

The Division, Assassin's Creed: Syndicate, Street Fighter V, Doom, Battleborn, Mad Max, Call of Duty: Black Ops III, Fallout 4, Dark Souls 3, Super Meat Boy, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, FutureGrind, Deus Ex: Mankind Divided, For Honor, Just Cause 3, Mirror's Edge: Catalyst (zie screen), Need for Speed, Ghost Recon: Wildlands, Dungeon Defenders 2, No Man's Sky, Plants vs Zombies: Garden Warfare 2, Nuclear Throne, South Park: The Fractured But Whole, Rainbow Six: Siege, Star Wars: Battlefront.

COSPLAYERS



Behalve de boothbabes lijken ook de cosplayers de weg naar de E3 niet meer te kunnen vinden. Waar we voorgaande jaren nog regelmatig bizarre schepsels langs zagen lopen, was dat dit jaar beperkt tot hier en daar een Goku-pruik of een schoolmeisjes uniform. Voor volgend jaar verwachten we wel dat het goed komt; we kregen bericht van onze pruikenleverancier dat de Zuurman&Zuurman outfits niet aan te slepen zijn.



ZUURMAN & ZUURMAN



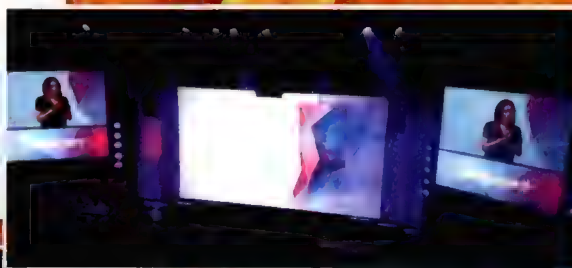
HEB JE DIE VILLA GEZIEN VAN DE JONGENS VAN POWER UNLIMITED? WAT EEN GELDVERKWISTING! WAT IS ER MIS MET DE YMCA?

MEER VROUW



De game-industrie is lange tijd een echte mannenwereld geweest, maar zo langzamerhand zie je dat er steeds meer vrouwen op de E3 rondlopen, en dan heb ik het (juist) niet over de boothbabes.

Er liep aanzienlijk meer vrouwelijke pers rond op deze E3, maar ook de PR wordt steeds vaker door vrouwen gedaan. En terecht, het wordt tijd dat ook de dames van de daken schreeuwen hoe awesome games zijn!





REBOOTS & REMAKES



Dat de industrie op safe speelt, is inmiddels een understatement maar zolang het vette games oplevert, hoor je ons niet klagen. Toch was het aantal remakes en reboots wel erg hoog deze E3. Zo wordt Ratchet & Clank voor de PS4 (gebaseerd op het allereerste deel op PS2) een visueel feestje en een heerlijke walk down memory lane. Voor de nieuwe DOOM grijpen de makers qua basic gameplay terug op Doom 1 & 2. Veel smerigheid, veel demonen, veel ADHD geknal maar echte vernieuwing blijft uit. De Ultimate Edition van Gears of War voor Xbox One en PC is grafisch vanaf de grond opnieuw opgebouwd. En we struikelden over de bekende verzamelaars en HD heruitgaven: God of War III voor PS4, Dishonored: The Definitive Edition, Uncharted: The Nathan Drake Collection en ga zo maar door.

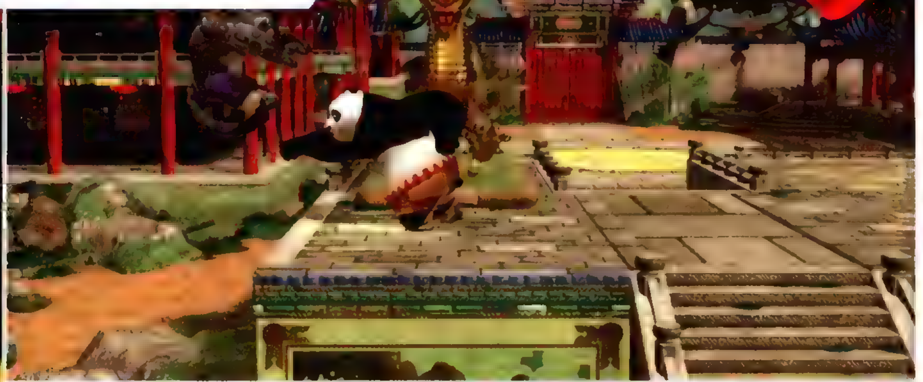
Grootste nieuwsmakers waren de RARE Replay Collection voor Xbox One (met dertig titels van de Britse ontwikkelaar) en natuurlijk de langverwachte HD Remake van Final Fantasy VII, voor sommige fanboys de beste game ooit gemaakt. Hoofdzakelijk oude wijn in nieuwe, glimmende zakken dus, maar ach een goede grand cru behoeft ook geen krans.



LAST-GEN ZO GOED ALS DOOD



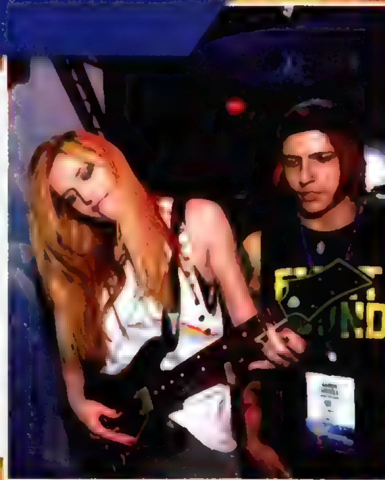
Natuurlijk is de backwards compatibility functie van de Xbox One voor Xbox 360 titels fantastisch, maar wie op zoek gaat naar nieuwe games voor de last-gen komt er de komende twaalf maanden karig vanaf.
De usual suspects FIFA 16, NHL 16, Guitar Hero Live en Black Ops III tikken nog wel de PS3 en Xbox 360 aan, maar voor de rest zijn het enkel de Toys To Life games als Skylanders, LEGO Dimensions en Disney Infinity 3.0. Andere noemenswaardige games zijn Metal Gear Solid V en de nieuwe Destiny DLC maar de rest is het noemen niet waard. We geloven namelijk niet dat jullie echt los gaan van Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends en Barbie and Her Sisters Puppy Rescue.



MUZIEKGAMES MAKEN EEN COMEBACK



Na een aantal jaren van stilzwijgen, is bij Activision en Harmonix de geldkraan weer open gegooid voor een nieuwe trits muziekgames.
Blijkbaar is er vraag naar wat verse klanken in het muzikale gamesgenre, en dat moesten onze oren op de beursvloer dan ook bekopen met de onvermijdelijke luidruchtige booths bij bovengenoemde uitgevers. Het was sowieso overduidelijk dat beide kampen hun stinkende best deden om het stoffige imago van het plastic gitaartje (en drumstel) van zich af te schudden. Ik heb nog steeds niet het idee dat Rock Band 4 daar in gaat slagen, maar Guitar Hero Live lijkt met hun vernieuwde gitaar op de goede weg.



YOUTUBERS

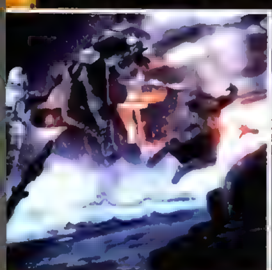


YouTubers worden steeds meer onderdeel van de game-industrie en dus zien we die gasten steeds vaker op de beursvloer rondlopen. Het is tof om te zien dat mede door de YouTubers gamen populairder is dan ooit, en het is ook goed dat ze een kijkje nemen bij de ontwikkeling van games.
Er is alleen één nadeel: sinds YouTubers ook langskomen bij preview evenementen spelen we een potje van bijvoorbeeld de nieuwste Call of Duty niet meer alleen tegen journalisten die makkelijk te ownen zijn. Nu moeten we alle zeilen bijzetten tegen de Call of Duty YouTubers die de game dagelijks spelen. Tja, da's zeker een minpuntje. Wij houden nou eenmaal niet van verliezen.

CO-OP



Al een paar jaar zien we een groeiende focus op (online-)co-op. Een trend die samengaat met de tendens dat de standaard ingebakken online-functionaliteiten niet meer rigide gescheiden zijn van de singleplayer modus, maar elkaar steeds meer overlappen. Zo zagen we Assassin's Creed die stap al maken, kon je in Destiny zonder hulp van anderen niet alle content spelen en zelfs een singleplayer kanon als Far Cry kwam met solide co-op play. Dit jaar is dat niet anders: zo lijkt het erop dat Black Ops III niet meer komt met de traditionele singleplayer campagne; in plaats daarvan moet je het met vier man zien klaar te spelen. Hetzelfde geldt voor Halo 5, Ghost Recon: Wildlands, The Division, For Honor, Battleborn, en zelfs Star Wars: Battlefront komt met een co-op survivor modus.
Het gaat allemaal wel ten koste van de split screen. Als je tegenwoordig een avondje gezellig op de bank met je vrienden wil gamen, moet je je eigen console meenemen! Daarvoor mogen er wel eens handige 'pack-your-console'-rugzakken uitkomen. Hmm... ik vraag het patent alvast aan!



OPEN WERELD GAMES BLIJVEN HOT



Dat developers nog niet zijn uitgekeken op het zandbakprincipe, lijkt een understatement. Naast de vorig jaar al aangekondigde games als Metal Gear, The Division en No Man's Sky, waren er genoeg verse open wereld games van de partij deze E3.
Ghost Recon: Wildlands, Horizon: Zero Dawn, Just Cause 3, Assassin's Creed: Syndicate, en Fallout 4... pfff... lekker rijtje, niet?



INDIES, INDIES, INDIES



Moest je vroeger met een vergrootglas zoeken naar indie pareltjes, sinds een paar jaar zijn indies hotter dan hot, en deze E3 waren er bijna net zoveel indies als 'gewone' games.
De term indie en third-party games/partnership-games vervaagt ook met de jaren, want veel games hebben de steun van een grote uitgever achter zich. Maar als indie staat voor 'kleine studio die afwijkende games maakt' dan houdt de benaming stand. Misschien dat de (beperkte) omvang van de studio achter No Man's Sky er ook voor zorgt dat de game ook in 2015 nog niet het licht zal zien en daardoor haar momentum aan het verliezen is (al ben ik nog steeds retebenieuwd naar deze retro scifi exploratie game).
EA was van de partij met de hartverwarmende platformer Unravel (met een rood draadjes-wezen in de hoofdrol) en Microsoft gaf verschillende indies zelfs podiumtijd in plaats van de standaard show-reel vol flitsende beelden. Beyond Eyes en Ashen vielen positief op. Giant Squid's betoverende Abzû (zie preview elders in deze PU) heeft onderdak gevonden bij 505 Games en wist menig journalist te imponeren.
Toch blijft Sony hofleverancier van indies met een kleine tien games nog op stapel dit jaar. Everbody's Gone To The Rapture kan niet snel genoeg komen maar ook Firewatch staat inmiddels torenhoog op ons lijstje. ✖



DE PERSOONLIJKE PAGINA VAN FLORIAN



"SONY HEEFT GEWONNEN. NO BRAINER!"

TOP 5 GAMES

5 The Last Guardian
Net toen ik dacht dat de game nooit meer zou komen, was daar de re-reveal met een trailer waar ik letterlijk de tranen van in mijn ogen kreeg. Wat een emotie!

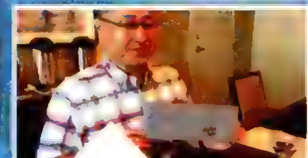
4 Fallout 4
Door Fallout 4 is mijn najaar in een klap ingevuld! Vanaf 10 november kom ik weer uit de Vault om samen met mijn trouwe viervoeter de wereld te ontdekken. Het wordt een episch avontuur!

3 Edge of Nowhere
De eerste echte VR game die ik lekker thuis op mijn bank wil overmeesteren. Insomniac laat zien VR heel serieus te nemen en dit zou weleens de eerste VR hit kunnen worden.

2 Horizon: Zero Dawn
Killzone was nooit echt mijn kopje thee, maar met Horizon raakte Guerrilla bij mij de juiste snaar. Een grote open wereld met gigantische machines en een intrigerend verhaal, what's not to like?

1 Uncharted 4
Mijn grote held is terug in zijn allerlaatste avontuur! Naughty Dog trekt alles uit de kast om Drake het afscheid te geven dat hij verdient en de beelden die ik heb gezien waren ongekend vet. Ik kan niet wachten om in de Uncharted 4 rollercoaster te stappen!





WINNAAR VAN DE E3

Dit was misschien wel de beste E3 ooit. Elke partij had vette games, maar Sony rockte het hardst met Uncharted 4: A Thief's End, Horizon: Zero Dawn en The Last Guardian. Project Morpheus was daarnaast ook nog eens fokkin vet, dus Sony heeft gewonnen. No brainer!





GROOTSTE TEGENVALLER

De vetste nieuwe hardware op de beurs was ook meteen de grootste tegenvaller. Niet omdat de hardware van de virtual reality brillen nog steeds niet goed genoeg is voor release, integendeel zelfs, maar wel omdat de software er nog steeds niet echt is. De games die wel echt zijn opgebouwd voor VR, zoals Edge of Nowhere en London Heist, zijn fantastisch, maar het waren er veel te weinig. De Oculus Rift en Project Morpheus zijn zo goed als klaar voor release, maar het lijkt erop dat het een karige launch line-up gaat worden.

GESPROKEN

Ik had deze E3 het genoegen om met een producer van Ratchet & Clank te lullen over de remake van het eerste deel. De game krijgt niet alleen een lullig HD jasje, maar is van de grond af herbouwd met nieuwe omgevingen, wapens en verhaallijn.

Ik vertelde hem dat ik een groot fan ben van de Ratchet & Clank serie en liet hem een foto zien van mijn big ass Maine Coon (dat is een kat - red.), die ik Ratchet heb genoemd. Dat vond hij zo cool dat ik een extra level mocht spelen dat eigenlijk nog niet bedoeld was om te showen aan de pers! Sowieso is deze E3 weer gebleken dat je een heel eind komt met een big smile en een beetje bijdehand geouwehoer.

BESTE SOUVENIR

De handtekening van Shuhei Yoshida op mijn 20th Anniversary PlayStation 4! De speciale PS4 was al een collector's item, maar nu is het helemaal een one of a kind console geworden. Wat zou deze PS4 nu opleveren op ebay? Niet dat ik dat ding ooit ga verkopen.

FAVORIETE E3 JOURNAAL AFLEVERING

De aflevering genaamd 'Fallout Feestje' vond ik de beste dit jaar. Jurjen en ik hadden een extreem chill dagje en hebben heerlijk wat onzin opgenomen. Die avond trapte Bethesda in stijl de E3 af met de allereerste persconferentie en de blijdschap straalde van ons allemaal af. Die aflevering maakt weer eens keihard duidelijk hoe groot onze passie voor games is.

GROOTSTE VERRASSING

The Last Guardian was een meesterlijke verrassing, maar er was nog een aankondiging die ik niet zag aankomen: de remake van Final Fantasy VII! Square Enix had al zo vaak laten weten dat het er nooit van zou komen dat ik compleet in shock was toen de game werd aangekondigd. Final Fantasy VII is naar mijn mening de beste game ooit gemaakt en ik heb de hele zaal bij elkaar geschreeuwd van blijdschap. De schaamte bij Jan en Tjeerd was op dat moment van hun gezicht af te lezen.



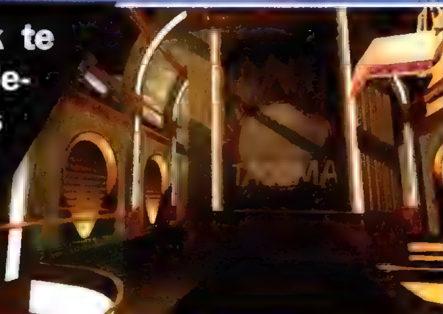
NINO ZET ZE IN HET ZONNETJE



2015 SPECIAL

INDIEGAMES IN DE SPOTLIGHT

Indies beginnen ook op de E3 hun plek te veroveren. Vooral omdat de grote consolefabrikanten willen laten zien hoe divers hun aanbod is, krijgen met name 'hun' indiegames meer aandacht dan ooit. Nino zet zeven titels in het zonnetje die de spotlight ook dik verdienen.



TACOMA

Gone Home scoort hoog op mijn lijstje favoriete games aller tijden, dus de volgende game van dezelfde makers, Tacoma, kan wat mij betreft niet snel genoeg komen. Het betreft hier een first-person adventure in de ruimte of zoiets, maar uit angst voor spoilers mijd ik alle info over die game.
Komt naar de? PC en Xbox One
Wanneer? "Whenever we feel like it"

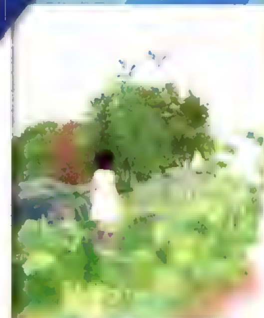
FIREWATCH

Gadverpielekes, wat is Firewatch toch een prachtige game... Tijdens de persconferentie van Sony mochten de jongens en meiden van Campo Santo beelden van hun aanstaande oogstreler laten zien. De grote onthulling was dat de game ook naar de PS4 komt, en dat is natuurlijk ontiegelijk goed nieuws!
Komt naar de? PC en PS4
Wanneer? 2015



BEYOND EYES

Tijdens de Microsoft persconferentie verscheen opeens een Nederlandse dame ten tonele die haar bijzondere project Beyond Eyes kwam presenteren. De game vertelt het verhaal van een blind meisje dat een wereld moet verkennen door haar overgebleven zintuigen optimaal te gebruiken. Super mooi stijltje, uniek concept, helemaal goed.
Komt naar de? PC en Xbox One
Wanneer? 2015



CUPHEAD

Het is de tweede E3 op rij dat Studio MDHR hoge ogen gooit met het super stijlvolle Cuphead. De platformer combineert jaren '30 visuals met de gameplay van Mega Man en die mix lijkt bijzonder goed te werken. Helaas komt ie pas in 2016.
Komt naar de? PC en Xbox One
Wanneer? 2016



ASHEN

Het lijkt wel de E3 van de sfeervolle indies te zijn geweest, want ook het Nieuw-Zeelandse Ashen moet het vooral hebben van zijn sfeer.
In een grauwe naargeestige open wereld die onder as bedolven is, moet de speler uitzoeken wie hij vertrouwt en wie niet. Klinkt in ieder geval awesome.
Komt naar de? PC en Xbox One
Wanneer? NNB



ZUURMAN & ZUURMAN

ALS JE AL EEN KEER EEN GAMESHIRT CADEAU KREEG, WAS HET MAATJE XXL. WAT IS DIT? EEN KAMPEERCONVENTIE?

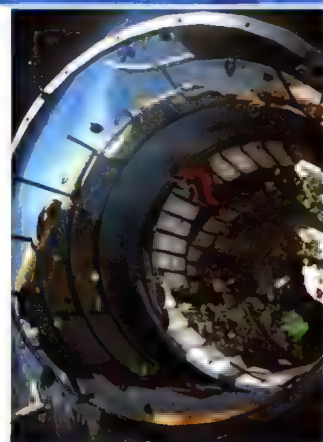
NO MAN'S SKY

Ik ben eigenlijk een beetje boos op No Man's Sky. Ook tijdens deze E3 werd geen releasedate aangekondigd. Wel onthulden Murray en Co. dat de game naar PC komt, maar dat was bij insiders allang bekend dus daar hadden we weinig aan. Thanks voor niks, Hello Games...
Komt naar de? PS4 en PC
Wanneer? DAT WETEN WE DUS NIET



ADR1FT

Ik was helemaal klaar om Adr1ft af te schrijven omdat de maker, Adam Orth, een domme lul is, die ontslagen is bij Microsoft omdat ie zich gedroeg als een domme lul op internet (zie Google). Maar aangezien Adr1ft volgens iedereen de sickste VR-ervaring ooit is, wacht ik nog even met dat afschrijven. Adr1ft wordt een first-person adventure in een ruimtestation die qua vibe onwijs doet denken aan de film Gravity en qua graphics ook zeker niet mis is. Ook speelbaar zonder VR-gedoe. ✖
Komt naar de? PC / Xbox One / PS4
Wanneer? September 2015



TOP TIEN PRACHTIGE 'SAAIE' GAMES

Games waarin je moet knallen, racen en vliegen; Nino is er heel effe klaar mee. Kom op, het is vakantie, de E3 is achter de rug en de mussen vallen dood van het dak. Tijd voor ontspanning en vooral... reflectie.

10 SHELTER

In het bizarre Shelter van het Zweedse Might and Delight speel je een das die haar welpjes moet beschermen tegen de gevaren van de natuur. Dat klinkt compleet geschift (en dat is het ook) maar het is verrassend leuk om te spelen. De graphics zijn simpel maar zeer stijlvol en de gameplay is nèt niet te saai.



9 THIRTY FLIGHTS OF LOVING

Thirty Flights kost je twintig minuten om uit te spelen en dat is misschien wat kort voor de vijf euro die het kost, maar hiermee heb je wel een unieke 'game' te pakken. Gemaakt met de Quake II engine en compleet gestoord. Aanrader voor iedereen die niet bang is voor weirde shit.



8 THE VANISHING OF ETHAN CARTER

Jan beloonde het verdwijnen van Ethan Carter met vier van de vijf euh... Pac-man spookjes. Onze zeer deskundige hoofdredacteur heeft 'intens genoten van de prachtige beelden en gedetailleerde vergezichten', en wij geloven hem natuurlijk op zijn woord.



7 PROTEUS

Drugs, daar doen we natuurlijk niet aan bij de PU, maar wij hebben ons laten vertellen dat Proteus precies hetzelfde effect heeft als LSD. Misschien moeten we het echte werk maar eens proberen dan, want Proteus smaakt naar meer.



6 DEAR ESTHER

Ver voordat 'saaie' games populair werden, was er de Dear Esther-mod voor Half-Life 2. Inmiddels is de standalone versie alweer een paar jaar verkrijgbaar op Steam, maar de wonderschone graphics zijn tijdloos en reden genoeg om de wereld van Dear Esther eens te bezoeken.



5 FLOWER

Wie had gedacht dat een spel waarin je met rondzwevende blaadjes speelt zo rustgevend en vooral memorabel kon zijn? Meer Zen dan dit wordt het niet.



4 JOURNEY

Noem een belangrijke award voor ontiegelijk mooie games en Journey heeft hem gewonnen. De game hengelde in 2012 acht DICE awards, vijf BAFTA's en minstens zoveel Game of The Year awards binnen. Journey is een van de meest schitterende, revolutionaire en belangrijke wandelsimulatoren ooit.



3 THE STANLEY PARABLE

The Stanley Parable is met afstand de grappigste 'game' die ik ooit gespeeld heb. Antieke gameconventies worden het raam uit geflikkerd onder begeleiding van een briljante Britse voice-over die de ene na de andere geniale grap ophoest.



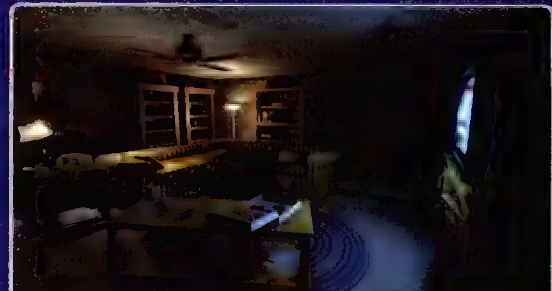
2 BROTHERS: A TALE OF TWO SONS

In deze samenwerking tussen het Zweedse Starbreeze Studios en regisseur Josef Fares ga je met twee broers op jacht naar het medicijn voor hun doodzieke vader. Je ziet de bui al hangen: het wordt emotioneel. Zo emotioneel dat je een gevoelloze sukkel bent als je het droog weet te houden in deze drie uur durende game.



1 GONE HOME

Nooit eerder wist een game in zo'n korte tijd zoveel emoties op te wekken als Gone Home. In een verlaten huis ontrafel je aan de hand van achtergelaten briefjes en andere documenten het mysterie van je vermiste suïcidale zusje. Een volwassen game in alle opzichten.



BELACHELIJK GOEDKOOP VOOR PU ABO'S



2015 - 2016 WORDT WEER EEN HEERLIJK SCHOOLJAAR...

VOOR DE BEZITTERS VAN DE POWER UNLIMITED SCHOOLAGENDA!



DE POWER UNLIMITED SCHOOLAGENDA 2015 - 2016 IS BIJNA 200 PAGINA'S DIK EN STAAT VOL MET:

- DE LEKKERSTE BOOTHBABES
- DE LEUKSTE BIJSCHRIFTEN
- DE BESTE FRAMEDROPS
- VERRASSENDE PURETRO'S
- FASCINERENDE GAMECOLLECTIES
- HILARISCHE FOTOCOLLAGES
- CHARMANTE COSPLAY GIRLS
- INTERESSANTE GAMEHISTORIE
- BOEIENDE TOEKOMSTVISIES
- BELACHELIJKE HARDWARE HICKUPS
- WEETJES, COLUMNS, PREVIEWS ETC. ETC.

HET SCHOOLJAAR GAAT SNEL WANT IK BESTEL MIJN AGENDA OP GAMEWIRE.NL

GAME WIRE®

KOOP DE PU AGENDA VOOR SLECHTS € 9,95 (NIET-ABONNEES BETALEN € 13,99) EN VOOR JE HET WEET, IS HET SCHOOLJAAR ALWEER VOORBIJ!

THE ELDER SC
TAMRIEL UN

PC | MAC | XBOX ONE | PS4 | REVIEW

REVIEWS

ROLLS ONLINE LIMITED

Nee, je hebt geen déjà vu, dit is echt een geheel nieuwe review van The Elder Scrolls Online. En ja, het is zeker de moeite waard om verder te lezen, want de Tamriel Unlimited versie van de MMORPG brengt veel meer vernieuwing met zich mee dan slechts een naamsverandering, en Alie kan het weten.





In PU 245 beloonde Wouter The Elder Scrolls Online met een mooi cijfer, maar liet hij tegelijkertijd weten toch niet helemaal down te zijn met de toegevoegde MMO-elementen aan het door hem zo geliefde universum.

Inmiddels zijn we ruim een jaar verder en gaat de MMORPG door het leven als The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited (TESO:TU). De naamsverandering houdt eigenlijk drie dingen in: in deze versie is alle tot dusver verschenen content gepropt, de maandelijkse abonnementskosten zijn geschrapt en de game is nu ook speelbaar op de huidige generatie consoles. Oftewel, hoogste tijd voor een herziene review van deze vernieuwde game, gespeeld op een console.

Minder abilities, meer uitdaging

Ik speel (MMO)RPG's eigenlijk het liefst op PC, omdat ik dan de ruimte heb de vele abilities kwijt te kunnen op een actionbar. Bij de console versie van TESO:TU moet je echter keuzes maken; meer dan zes abilities kun je niet kwijt op je controller, terwijl je er veel meer zult unlocken.

Desondanks blijft de combat ook met deze beperking redelijk fris en afwisselend aanvoelen, zelfs na tientallen uren spelen. Het gebrek aan ruimte dwingt je daarbij kritisch te kijken naar je abilities en hierin weloverwogen keuzes te maken, waarmee er een stukje diepte in de game ontstaat die ik in andere grote MMORPG concurrenten al tijden mis. Sowieso moet ik toegeven dat de console controllers zich erg goed lenen voor de besturing van TESO:TU; zo lijkt de stick gemáákt voor de actieve combat en werkt het blokkeren met de triggers zeer intuïtief.



weetje • weetje

Spelers van de console versies zijn (apart) geplaatst op zogenaamde Mega Servers, waardoor het niet mogelijk is crossplatform met je vrienden te spelen.

(Mis)communicatie

Wouter schreef in zijn review van de originele game voor PC dat het voor veel Scrollers effe wennen zou zijn dat je niet de enige held bent in deze MMORPG. Als verstokte MMO-speler ga ik er echter juist vanuit dat er overal mensen rondlopen die met precies hetzelfde bezig zijn en waarmee ik gezellig samen de held kan spelen. Het sociale aspect van een MMO is voor mij een van de redenen dat ik games in dit genre zo graag speel.

Jammer genoeg ontbreekt het in deze console versie aan het hiervoor cruciale onderdeel: communicatie. En dan krijgt Wouter (voor het eerst) toch nog enigszins gelijk, want doordat niet iedereen gebruik maakt van voice chat (dat getypte communicatie in principe redelijk kan vervangen) zijn de andere spelers slechts anonieme »



NIEUWE FEATURES

Een echt nieuwe feature is het feit dat je nu (niet-essentiële) NPC's kunt bestelen. Dat stelen in Tamriel eigenlijk niet mag, blijkt wel uit het feit dat je na je misdaad door het leven gaat als voortvluchtige, totdat je een geldbedrag betaalt óf de timer afloopt óf je gedood wordt door een wachter. Een geinig systeem, dat misschien nog leuker was geweest met een (mogelijk nog te verschijnen) PvP-systeem, waarbij je zelf eveneens op zoek kunt gaan naar boeven en misdadigers. Ook nieuw is de in-game shop, waarin je mounts en cosmetische upgrades kunt kopen.

 schimmen die niets toevoegen en je avontuur zelfs een beetje verstoren. Dat een gebrek aan communicatie niet alleen ongezellig is, maar soms ook lastig kan zijn, blijkt als je een groep nodig hebt om content te clearen. Klein voorbeeldje: ik vond via de Group Finder een paar gelijkgestemde zielen voor een dungeon. Maar terwijl ik netjes voor de ingang stond te wachten, bleken zij her en der verspreid over de map. En wanneer je mensen dan niet kunt vragen naar de ingang te komen - omdat ze ofwel voice chat niet gebruiken of geen Engels spreken - kan het lang duren voordat je de binnenkant van de dungeon te zien krijgt...

weetje • weetje
De eerste dagen van TESO:TU op de console werden geplaagd door serverproblemen, maar inmiddels kun je de MMORPG zonder lag en instabiliteit spelen.

Echt epische quests

Ik wil effe een klein uitstapje maken en wat aandacht besteden aan een aspect van de game dat niet uniek is voor deze console versie, maar voor mij wel heel bepalend is geweest voor het uiteindelijke cijfer. Een paar weken geleden tikten alle redacteuren een stukje tekst voor een Feature op PU.nl waarin we de naar onze mening meest overrated games ooit bespraken. Ik noemde daar The Elder Scrolls V: Skyrim. Mijn grootste probleem met deze game, en eigenlijk met de gehele serie, is dat alle quests en gesprekken een beetje langs me heen gaan en ik me totaal niet verbonden voel met de wereld, waardoor ik al snel geen idee meer heb van wat ik aan het doen ben, laat staan waarom. Ik was dan ook bang dat ik in TESO:TU eveneens als kip zonder kop heen en weer zou rennen...

Die angst bleek onterecht, want deze MMORPG wist me te grijpen en vooral niet meer los te laten. Niet dat het verhaal nou zo bijster origineel is, maar de manier waarop men dit vertaald heeft in quests, is dat zeker wel. Iedereen die wel eens een MMO heeft gespeeld, is bekend met de vele standaard quests, waarvan de 'dood een x aantal vijanden' de meest voorkomende én vaak de saaiste zijn. In TESO:TU heb je echter nooit het gevoel steeds hetzelfde te doen. Natuurlijk zitten er quests bij waarvoor je toch stiekem tien vijanden moet doden, maar het voelt alleen niet zo. En dat is heel, heel fijn.



Bergen content?

TESO:TU is niet zo mooi als recent uitgebrachte singleplayer avonturen, maar dat mag je ook niet verwachten van een MMORPG, zeker niet op console. Desondanks is de game grafisch gezien absoluut geen straf om naar te kijken. Zeker als je steeds dieper de game in duikt en uitgebreid kennismaakt met de reusachtige gebieden en de fikse populatie flora, fauna, NPC's en vijanden is het genieten geblazen.

"Ook na tientallen uren op de klok is de level cap nog niet in zicht."

Sowieso hoef je je in TESO:TU niet te vervelen, want hoe hard ik het ook geprobeerd heb; ook na tientallen uren op de klok is de level cap nog niet in zicht. Voorlopig hou ik daarom nog wel wat vraagtekens bij de end game content van de game...

Sowieso vind ik de dungeons vanwege het gebrek aan communicatie dus niet zo'n succes, en dat geldt eveneens voor de PvP-zone in Cyrodiil, dat ik als gebied veel te groot vind, zeker wanneer het onduidelijk blijft wat er precies van je verwacht wordt. Zo heb ik tot dusver alleen maar wat heen en weer gegaloppeerd zonder iemand tegen te komen. Gelukkig zijn er wél acht character slots beschikbaar, zodat je in ieder geval ruimschoots de verhalen en quests van de drie facties mee kunt maken.

OOK OP PC

Ook als PC-gamer kun je de Tamriel Unlimited versie van TESO checken. Mocht je de originele game hebben liggen, dan wordt deze automatisch geupdatet. Je kunt dan gewoon inloggen, patchen en spelen.
Mocht je deze MMORPG voor het eerst willen checken, dan doe je dat met het zogenaamde buy-to-play principe, waarbij je geen maandelijkse subscriptiekosten hoeft te betalen. Het is overigens nog wel mogelijk een subscriptie af te sluiten. Hiermee krijg je maandelijks een hoeveelheid Crowns om in de in-game shop te besteden en toegang tot de DLC-packs, die nieuwe dungeons en gebieden zullen bevatten. Deze packs kun je op dat moment tevens los kopen.

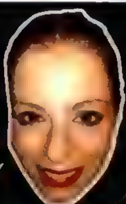




SCORE 80

The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited bevat alle tot dusver verschenen content, waarvoor je nu niet meer maandelijks de portemonnee hoeft te trekken. De console versie van de game laat zien hoe fijn een MMORPG zich kan laten besturen met een controller en hoe lastig een gebrek aan communicatie kan zijn.

ALIE



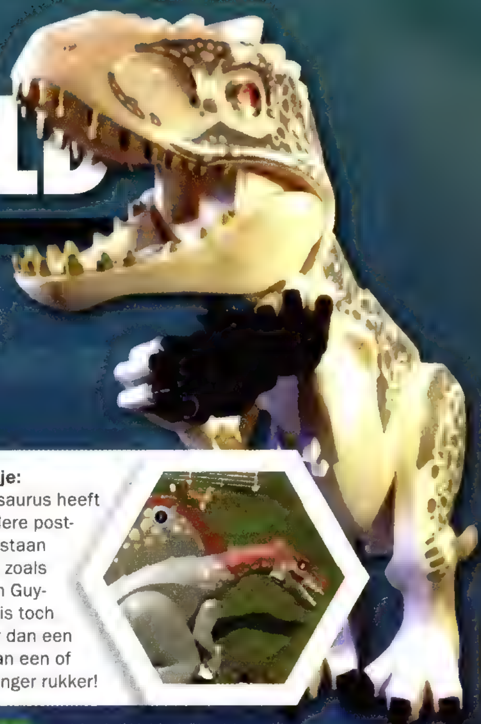
Als je vrienden hebt waarmee je de end game content kan gaan verkennen of bij een leuke guild zit, dan mag je die 150 uren zeker verdubbelen.

150+ UREN



BASICS
MMORPG
ZENIMAX ONLINE STUDIOS / BETHESDA SOFTWORKS
ONEINDIG AANTAL SPELERS
OUT NOW

LEGO JURASSIC WORLD



Het grootste pluspunt van LEGO Jurassic World is vrij voorspelbaar: de dino's natuurlijk! Wouter somt de tien leukste voor jullie op, weet je meteen waarom je deze game (niet) moet spelen.

10. ANKYLOSAURUS

In Jurassic World:
Werd ik vrij enthousiast toen de gepantserde planteneter liet zien wat voor schade de sloopkogel aan z'n staart kan uitrichten.
In de game:
Kan hij, behalve zwiepen met z'n karakteristieke kogelstaart, ook rollen als een egel uit een tekenfilm.
Leuk feitje:
Ankylosaurussen zijn vooral zo opvallend (afgezien van hun awesome staart) omdat ze gepantserd zijn als een levende tank met stekels. Sommige dino's in de ankylosaurus-familie hadden zelfs gepantserde oogleden!

9. SPINOSAURUS

In Jurassic Park III:
Is dit de grote 'bad dino', die nog bruter moest zijn dan de T-Rex. Hij was vooral minder goed geanimeerd.
In de game:
Komt hij vast te zitten in een schavot-vormige boom. Oh you, Lego!
Leuk feitje:
De spinosaurus heeft op meerdere postzegels gestaan in landen zoals Liberia en Guyana. Dat is toch wel toffer dan een plaatje van een of andere ginger rukker!



8. DILOPHOSAURUS

In Jurassic Park:
Is het eigenlijk een beetje de held. Hij maakt namelijk korte metten met de dikke slechterik van de film!
In de game:
Kan hij ook gif spugen en komen ze soms in groepen.
Leuk feitje:
De dilophosaurus spoog helemaal geen gif, zoals hij dat in de film doet. En die mooie, kleurige nek-franje? Nou, dat zou kunnen, aangezien dun spul zoals dat niet fossiliseert, maar de kans is klein...



7. COMPSOGNATHUS

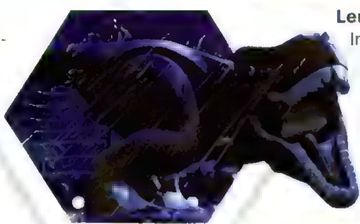
In de boeken van Jurassic Park:
Zat helemaal geen compsognathus, maar was het de procompsognathus. De scriptschrijvers haalden deze twee dino's door elkaar.



In de game:
Is het veruit het schattigste wezentje ooit, ever, al heeft hij wel gluiperige oogjes!
Leuk feitje:
De jonkies van de compsognathus hadden waarschijnlijk een vachtje. D'aaaaawwwwww!!!

6. TYRANNOSAURUS REX

In Jurassic Park:
Houdt hij van geitenvlees en autobandenrubber.
In de game:
Is hij makkelijk af te leiden met hele, héle grote hondenspeeltjes.



Leuk feitje:
In het noorden van Spanje, in het Jurassic Museum of Asturias, staan twee skeletten van T-Rexen het op z'n hondjes te doen.

5. INDOMINUS REX

In Jurassic World:
Is dit het resultaat van wat de dumb-ass Jurassic World wetenschappers doen als ze meer bezoekers willen hebben. Inderdaad, nog harder met de natuur rommelen dan ze al deden, door hun eigen dino te creëren.
In de game:
Heeft hij een 'stealth mode'.
Leuk feitje:
De basis voor het ontwerp van de Indominus Rex was een therizinosaurus, wat eigenlijk een planteneter was met hele grote klauwen.



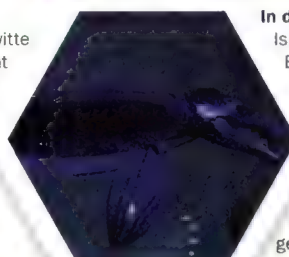
4. PTERANODON



In het boek Jurassic Park:
Zat al een scène waarin vliegende dino's voorkwamen, maar een soortgelijke scène was te duur om nog in de gelijknamige film te stoppen. Zelfs voor Spielberg.
In de game:
Heeft ie een vrij spectaculaire barrel-roll aanval.
Leuk feitje:
Eigenlijk valt de pteranodon niet onder de dinosaurussen, maar is het 'gewoon' een groot, vliegend reptiel dat toevallig miljoenen jaren geleden in het dino-tijdperk leefde.

3. MOSASAURUS

In Jurassic World:
Eet de mosasaurus een witte haai op, die symbool staat voor Jaws, de allereerste 'summer blockbuster' ooit. Die wordt opgeslokt door de veel grotere blockbuster die Jurassic World moest worden. En ook is, want Jurassic World doet het ERRUG goed in de bios.



In de game:
Is het de enige 'zeedino'. Er zwemmen nog wel een paar chagrijnig kijkende haaien in z'n bassin rond.
Leuk feitje:
De mosasaurus was familie van de slang en zou best wel eens een gevorkte tong gehad kunnen hebben.

2. BRACHIOSAURUS



In Jurassic Park:
Is dit de eerste dino die Alan en Ellie aanschouwen. Een prachtig moment!
In de game:
Is ie echt het grootste Lego-blok dat je ooit hebt gezien!
Leuk feitje:
De schedel van een brachiosaurus vergeleken met de rest van z'n lichaamsmassa, staat als ongeveer 1 op 200.

1. BABY RAPTOR

In Jurassic Park:
Kruipt dit beestje uit een ei aan het begin van de film en ontdekt hoofdrolspeler Alan Grant dat het park raptors heeft. Daar heeft ie gemengde gevoelens over!
In de game:
De baby-versies van de stegosaurus en triceratops zijn al ontzettend cute, maar de raptor spant veruit de kroon!
Leuk feitje:
Eigenlijk was een volwassen velicoraptor ongeveer even groot als een flinke kalkoen.





weetje • weetje

Doe mij eens een plezier en lees mijn review van Jurassic World op Filmfan: filmfan.nl/articles/bios-review/jurassic-world/

SCORE 70

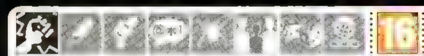
Lego games moeten even een flinke, hete staaf in de poeperd geduwd krijgen, anders ga ik ze standaard zeventjes blijven geven. Want ook hier geldt weer hetzelfde mantra: leuk, maar zó niet onmisbaar. Elders in deze PU vertelt Jurjen of je jezelf niet beter op LEGO Worlds kunt gaan verheugen.

WOUTER



De standaardduur voor een Lego game (LEGO Batman 2 buiten beschouwing gelaten) geldt ook hier. Ga je weer voor de honderd procent? You crazy!

20 UREN



BASICS
LEGO GAME
TRAVELLER'S TALES / WARNER BROS.
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

REVIEW | PC | XBOX ONE | XBOX360 | PS3 | PS4

MASSIVE CHALICE



Als je aan Double Fine denkt, denk je niet meteen aan een hardcore turn-based strategygame, maar toch hebben ze er eentje uitgepoept. En dat is fijn. Nino heeft 'm gecheckt, en dat is dubbel fijn!



Ik durf best te stellen dat Massive Chalice de meest ambitieuze game is die Double Fine heeft afgeleverd sinds de release van Brütal Legend zo'n zes jaar geleden. In de zomer van 2013 hoopte de ontwikkelaar een bedrag van $725,000 via Kickstarter binnen te hengelen maar de campagne was zo'n groot succes dat bijna het dubbele werd opgehaald.
Ruim een jaar later verscheen Massive Chalice op Steam Early Access en sinds deze zomer is de uiteindelijke game beschikbaar op PC en Xbox One.

Ambitieus

Zoals gezegd is het concept van Massive Chalice super duper ambitieus. De core gameplay is een soort X:COM-achtige tactische RPG waarin je met een groepje van vijf personages in een turn-based setting vecht tegen de 'The Corruption'. Het gevecht tegen die corruptie is echter niet in één potje beslecht. Nee om the corruption effectief te bestrijden, zal driehonderd jaar strijd moeten worden geleverd, en omdat de gemiddelde strijder in Massive Chalice niet ouder wordt dan een jaartje of negentig, zal er vers bloed moeten komen.

Koetjes en kalfjes

In Massive Chalice vergaar je nieuwe units op dezelfde manier als in de echte wereld: door baby's te maken. Als je een mannetje en een vrouwtje van geslachtsrijpe leeftijd bij elkaar zet in een kasteel gaan ze kindjes maken en na verloop van tijd wordt dat kroost oud genoeg om mee te vechten.
Elk mens in Massive Chalice heeft zijn eigen karaktereigenschappen (heldhaftig, dom, etc.) en die genetische kenmerken worden overgenomen door hun kinderen. Ook heeft elke held een eigen klasse (Alchemist, Caberjack of Hunter) en de kinderen zullen een mix van die klassen worden.
Naast het vergroten van je leger ben je tussen de gevechten door ook bezig met het uitbouwen van je koninkrijk. Net als in X:COM kan je verschillende gebouwen researchen en zal je moeten beslissen waar je die research insteekt. Je ziet de bui al hangen: het wordt behoorlijk ingewikkeld tussen de gevechten door.

"Als je poppetjes tijdens een gevecht het loodje leggen, zul je ze nooit meer terugzien."


Nou, van de graphics moet die game het niet hebben. Ik denk dat m'n TomTom de omgevingen mooier in beeld brengt.



Massive stressingz

Tijdens het spelen van Massive Chalice voel je een constante keuzestress. Elke keuze die je maakt, is onomkeerbaar en als je poppetjes tijdens een gevecht het loodje leggen, zal je ze nooit meer terugzien.
Je moet dus constant afwegen welke strijders je meeneemt naar het volgende gevecht, wanneer je iemand kinderen laat maken, welke gebouwen of technologie je gaat onderzoeken, enzovoorts.
Helaas staan daar weinig beloningen tegenover. Als je het onwijs goed doet en overal rekening mee houdt, zul je iets meer soldaten hebben om uit te kiezen, maar verder voelt het vooral aan als werk en niet als fun.

Uitroeien

De turn-based gevechten zijn dope, de verschillende moves en wapens waar je helden over beschikken zijn leuk om te gebruiken en er zijn genoeg mogelijkheden op het tactische vlak. Ook de vijanden zijn supergoed ontworpen en bieden de nodige afwisseling. Denk aan vijanden met aanvallen waardoor je strijders snel ouder worden (en dus minder nuttig zijn in combat), aanvallen waardoor je poppetjes XP kwijtraken en de nodige statuseffecten.
Diezelfde afwisseling ontbreekt helaas in de objectives van de missies, die bestaan louter uit het uitroeien van alle vijanden in een level.

SCORE 75

Massive Chalice is een super ambitieuze game, maar het lijkt alsof Double Fine zich zo blind heeft gestaard op het overkoepelende systeem dat ze zijn vergeten om de gameplay leuk te maken. Misschien had Massive Chalice beter nog even in Early Access kunnen blijven...

NINO



Na een uurtje of tien geloof je het wel.

10 UREN



BASICS

TURN BASED STRATEGY
DOUBLE FINE
1 SPELER
OUT NOW



HEROES OF THE STORM

GRATIS

Er waait een frisse wind door MOBA-land en die luchtverplaatsing komt door niemand minder dan Blizzard. En dat terwijl de ontwikkelaar het gratis Heroes of the Storm zelf niet eens een MOBA noemt. Huh?

Prijs
€ 0,00

GAST, JIJ BENT ZO LELIJK DAT UIEN SPONTAAN BEGINNEN TE HUILEN.
GAST, JIJ BENT ZO DOM DAT JE NAAR DE BIBLIOTHEEK GING VOOR EEN FACEBOEK.
GAST, JIJ WEET ZO WEINIG VAN GAMES, DAT JE CONCERTKAARTJES KOCHT VOOR XBOX LIVE.

Nou, nou, da's nog eens een heftige roast.

Ondanks dat Blizzard Heroes of the Storm (HotS) geen MOBA noemt, is het dat toch echt wel. Je speelt in teams van vijf tegen vijf waarbij je de basis van de tegenpartij dient te vernietigen. Okay, dat is een beetje kort door de bocht; er zijn namelijk meerdere extra's en verschillen waarmee HotS zich onderscheidt van concurrenten als Dota2 en League of Legends.
De grootste aantrekkingskracht van HotS zal voor velen de aanwezigheid zijn van de vele Blizzard iconen uit de werelden van Diablo, Warcraft en StarCraft, met allemaal hun eigen skills.
Het is voor Blizzard fans een feestje om te spelen met onder andere Jim Raynor, Ghost Nova, Thrall, Jaina, Sylvanas, Uther The Lightbringer, Kerrigan of Diablo himself. Ook zorgen de zogenaamde map objectives voor aangename actie en beweging op de kaart.

Uit de bocht

Belangrijkste verschil tussen HotS en de heersende MOBA-orde is de manier waarop je XP verdient. Dat doe je namelijk voor je hele team in plaats van alleen voor jezelf.
Het gevolg is dat iedereen put uit een gedeelde verzameling XP en je als team in level stijgt. Met verdiende punten, stijg je in level (waardoor je toegang tot nieuwe skills krijgt) en unlock je skins en mounts.
Je kunt ook met écht geld helden kopen... voor tien euro. Daarnaast biedt Blizzard bundels Heroes aan voor bijna vier tientjes. Dat voelt wel een beetje ongemakkelijk en niet helemaal des Blizzards, want met dergelijke prijzen gieren de makers behoorlijk uit de bocht.

Geslaagd

De gameplay van HotS staat als een huis, mits je goed samenwerkt. Vooral in het begin zullen spelers soms als een kip zonder kop door het beeld rennen, maar na verloop van tijd valt bij iedereen het kwartje.
HotS is dan ook zeer geschikt voor spelers die altijd een beetje geïmponeerd waren door games als DotA en League of Legends, maar het genre in principe wel okay vonden. HoTS is laagdrempeliger, sneller en huisvest een keur aan Blizzards klassieke helden en heldinnen; de een nog cooler dan de andere.
Wat mij betreft, is Blizzards MOBA-missie helemaal geslaagd, al kun je de microtransacties met goed fatsoen echt niet micro meer noemen.

"De gameplay van HotS staat als een huis, mits je goed samenwerkt."

ABRACADRA... NEE, ACABRADA... SCHIJT, IN WELK LEVEL HEB IK *€%$#@! NOU WEER M'N LEESBRIL LATEN LIGGEN.

EINDELIJK SERIEUS BEGONNEN MET EEN MOBA



MOBA's zijn voor mij altijd een soort ver-van-m'n-bed-show geweest; een genre waar ik wel het een en ander van wist, maar nooit echt in ben gedoken.
De release van HotS was voor mij echter een mooi moment om nu eens serieus te beginnen met een MOBA. Ik heb via PU.nl veel nieuwe vrienden op battle.net gekregen, die me helpen met het beter worden in deze game. Sommigen vinden HotS veel makkelijker dan DOTA 2 en League of Legends, maar toch zijn er genoeg punten waarop ik veel progressie heb kunnen maken en nog genoeg zaken waar ik nóg beter in kan worden.
Mijn lievelingspersonage is Zeratul, de Protoss Dark Templar van StarCraft. Waarom? Omdat het nog best pittig is om te leren spelen met een Assassin, wat overigens ook geldt voor een Healer, en zelfs een Support kent nog genoeg geheimen voor mij.
Als je dit leest en je hebt nog nooit een MOBA gespeeld, dan is het voorgaande waarschijnlijk ook precies de reden waarom je het nog niet hebt aangeraakt: het lijkt op een oneindig doolhof. Maar geloof me, Heroes of the Storm is de moeite waard: het ziet er zeer goed uit en zit fantastisch in elkaar.

SCORE **85**

HotS is een geslaagde fanservice met een fraai ogende, laagdrempelige, actievolle variant op de MOBA als resultaat.

JAN



Potjes duren gemiddeld twintig minuten, maar de kans is groot dat je het niet bij één potje per speelsessie laat.





BASICS
MOBA
PC / MAC
BLIZZARD
1 - 10 SPELERS

FREE-TO-PLAY FEATURE

OOK GESPEELD

OMDAT HET BINNEN OOK ZOMER IS

MEER WITTE LOKKEN DAN JE KAPPER LIEF IS



Titel: Devil May Cry 4: Special Edition
Platform: PC / PS4 / Xbox One
Prijs: € 24,99

Ondanks mijn cynisme en scepsis jegens 'onnodige' heruitgaven kan ik met zekerheid zeggen dat deze speciale editie van DMC 4 **een van de sterkste heruitgaven is in een lange tijd**.
Nieuwe modi zijn altijd welkom, maar compleet nieuwe personages zijn nóg interessanter en in deze special edition doorloop je het verhaal daarom niet alleen met Nero en Dante, maar heb je ook de optie om te matten met Trish en Lady (waarvan de laatste erg tof is, omdat ze in deze hack & slash-game voornamelijk met vuurwapens vecht). De toevoeging van Vergil, Dante's stijlvollere broer, is echter de kers op de taart, want de campaign uitspelen met zijn bliksemsnelle moves en belachelijk vernietigende katana, is wellicht de tofste manier om Devil May Cry 4 te beleven. Verder is DMC 4 nog altijd een geweldig instapdeel; het is iets makkelijker dan het bikkelharde DMC 3, maar heeft ook nog altijd een toffer vechtsysteem dan DmC: Devil May Cry.

OORDEEL:



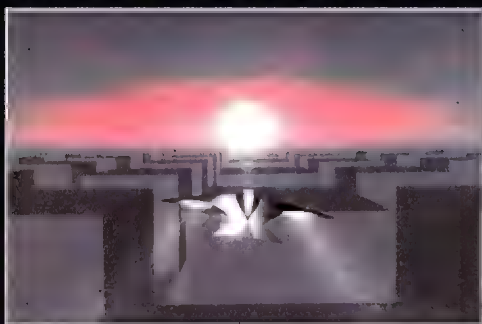


VERMIJD DE PLEKKEN WAAR DE ZON NOOIT SCHIJNT



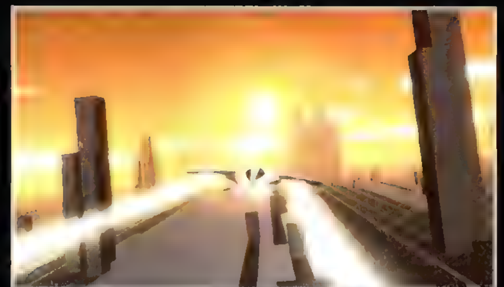
Titel: Race the Sun
Platform: PS4 / PS Vita (eerder verschenen op de PC)
Prijs: € 8,99

Race the Sun is een endless running game, waarin je met een WipEout-achtig vliegtuig moet proberen zo ver mogelijk te komen. Onderweg kom je allerlei obstakels tegen als muren, piramides, windmolens, blokken en torens die je dient te ontwijken, maar



Race the Sun heeft nog een extra element wat dit de meest verslavende game sinds tijden maakt. **Je racet namelijk niet tegen de klok, maar tegen de ondergaande zon.** Je vliegtuig is solar powered en dus kan je net zo lang doorvliegen tot de zon onder is gegaan. Zodra de zon weg is, ga je steeds langzamer en als je stilstaat, ben je game over. Zelfs als de zon nog aan de hemel staat, moet je oppassen voor de schaduw van alle objecten onderweg en dus ben je constant bezig om er voor te zorgen dat je in de zon blijft vliegen.

De zon gaat automatisch naar beneden, maar door gele power-ups te pakken, krijg je effe een speed boost en draai je de zon weer iets omhoog. Door het oppakken van deze power-ups kan je de speeltijd dus verlengen, maar waarschijnlijk ben je (zeker als je nog niet zo ervaren bent) al kapot voordat de zon onder is gegaan. Het ontwijken van de obstakels onderweg is namelijk rete lastig!
Je vliegtuig gaat altijd vol gas en daar kan je geen kloot aan doen. Na elk level ga je ook nog eens steeds harder en al in level 5 gaat het zo snel dat je in een flinke flow moet zitten om het allemaal bij te houden. Oefening baart daarbij kunst, maar ook de power-ups en unlocks die je voor je vliegtuig verzamelt, zorgen voor steeds betere scores.
Zo kan je bijvoorbeeld groene power-ups gebruiken om te springen en kan je een magneet op je vliegtuig zetten, waarmee je de power-ups wat makkelijker kunt pakken. Als je alles combineert, krijg je een game met een **zo hoog 'nog een potje gehalte' dat het bijna niet leuk meer is.**



Het mooiste van Race the Sun is dat je niet echt een bepaalde route uit je hoofd kunt leren, aangezien de wereld elke 24 uur compleet verandert. De obstakels en power-ups blijven wel hetzelfde, maar **de layout van de levels is puur random.** Dit blijft je nog harder pushen om verder te spelen! Shit. Is. Fantastisch.

SCORE 88

JE BENT EEN PIXEL, INDERDAAD ÉÉN PIXEL



Titel: **Adventures of Pip**
Platform: PC / Wii U / PS4 / Xbox One
Prijs: € 14,99

Mensen die alle hedendaagse pixelgames afdoen als achterhaalde shit van indies die niet kunnen tekenen, gelieve verre te blijven van Adventures of Pip. In deze achterhaalde shit bestuur je namelijk een held die slechts één pixel groot is. Je bestuurt een pixel, inderdaad. Eén pixel. Daar kun je mee springen. **Je leest dit nog?** Oké man, respect voor je ruimdenkende (of gewoon erg oude) geest. Misschien is Adventures of Pip wel iets voor jou.



Zoals je ruimdenkende geest vast al had geraden, blijft het niet bij die ene pixel. Je held kan namelijk van zijn 1-bit vorm evolueren naar 8-bit en 16-bit vormen, die daardoor meer op échte helden gaan lijken, inclusief nieuwe vermogens als walljumpen en zwaardvechten. Soms is het echter handiger weer te devolueren naar je één-pixel vorm, bijvoorbeeld om door een smalle opening te passen. En zo dwingen de **behoorlijk spitsvondige leveldesigns** je steeds weer tussen die drie vormen te wisselen.

Zo ouderwets goed als het relatief recente Shovel Knight wil het niet worden, maar als ruimdenkende (of gewoon erg oude) liefhebber van hedendaagse (of gewoon erg oude) pixelplatformers ga je hier van genieten.

OORDEEL:



EEN STUK MINDER FRUSTREREND DAN FLAPPY BIRD



Titel: **Chaos Rings III**
Platform: iOS / Android
Prijs: € 19,99



Noem me ouderwets, maar ik geloof nog heilig in m'n 3DS en PS Vita; het moet echt een extreem depressieve zondag zijn, wil ik 'echt' portable gaming aan m'n smartphone toevertrouwen.

Chaos Rings III vormt echter een goed argument voor de mensen die willen bewijzen **dat gamen op je WhatsApp-apparaat veel verder kan gaan dan de zoveelste sessie Angry Birds: Star Wars.**

Chaos Rings III is **een volwaardige JRPG, inclusief epische verhaallijn, charismatische personages, vele dungeons, kleurrijke graphics en stekelige kapsels.** Het is het dichtste wat op je telefoon in de buurt komt van een echte Final Fantasy game, en de turn-based combat is niet eens zo heel eentonig dankzij het tactische gebruik van magische Genes (kaarten die jouw personages aan één van zeven elementen bindt).

Nadeel is de verrassend hoge prijs van zo'n twintig euro. De game is 't best waard, maar de wow-factor had aanzienlijk hoger geweest als het spel een wat conventionelere app-prijs had gehad. Dan speel ik iets als dit toch gewoon liever op m'n Vita.

SCORE 70

INGEZOOMD MOORDEN



Titel: **Hitman: Sniper**
Platform: iOS / Android
Prijs: € 4,99



De nieuwe, op de E3 onthulde, Hitman game oogt bloedmooi, geeft spelers nog meer moorddadige mogelijkheden en grijpt terug naar de meer open-level designfilosofie van weleer. Tot die game verschijnt (8 december) ben ik echter hooked aan Hitman: Sniper.

Het idee is simpel. [illegible] in Montenegro, waarin Agent 47 van af een berg uitkijkt op een enorme villa. In het complex - qua grootte en beveiliging een James Bond schurk waardig - lopen allemaal targets rond die je moet neerschieten met je sluipschuttersgeweer. Feitelijk ben je dus negentig procent van de tijd door een zoomlens aan het turen, maar dat is verre van een straf.

Per contract/opdracht is er een hoofdtarget, variërend van een corrupte politicus tot een oorlogsmisdadiger, drugsdealer of mensenhandelaar. Daarnaast lopen er bosjes bewakers rond (zonnebrillen, oortjes) en ook die moeten dood. Heb je je hoofddoel neergeschoten, en je secundaire doelen gehaald, dan is het tijd voor de volgende assignment. Hitman: Sniper is daarmee eigenlijk **een hele luxe shooting gallery** waarbij creativiteit en herhaling hand in hand gaan. Zo loont het om eerst wat bewakers neer te schieten en daarna pas je hoofdtarget. Nog beter is het om - geheel in traditie van de Hitman serie - inventief te moorden. Schiet het glazen balkonmuurtje weg waar na je doelwit voorover in de jacuzzi kukelt. Of vuur een kogel richting terrasbrander, deze vat vlam en... ontploft, net op het moment dat je doelwit voorbij loopt.

Beetje weird; hoofdtargets in de ene missie, worden subtargets in de daaropvolgende missie die je neer kan knallen voor extra punten. Dat, én het gegeven dat je steeds in dezelfde omgeving tuurt, geeft de game [illegible]. Toch weerhield dat me er niet van om door te willen spelen. Al moordend unlock je losse onderdelen voor nieuwe sniperrifles, bestaande wapens kun je upgraden, je vergaart nieuwe skills (adem inhouden etc.) en leert steeds andere manieren om de omgeving slinks te gebruiken om doelwitten uit te schakelen. Dodelijk verslavend, dit Hitman: Sniper.

SCORE:



GRASMAAIERS IN DE BOCHT



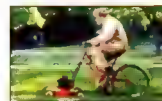


Titel: **MotoGP 15**
Platform: Xbox One / PS4 / Xbox 360 / PS3 / PC
Prijs: € 59,95

Twee wielen in plaats van vier. Het lijkt zo simpel. Maar schijn bedriegt: **MotoGP 15 is namelijk vreselijk hardcore!** Ik zweer het je, zelfs in de laagste raceklasse (Moto3), met de tegenstanders op easy en een aantal assists aan, moest ik keihard werken om überhaupt in de punten te rijden. Precies zoals het hoort. Toen ik in Jerez voor het eerst op het podium finishte, voelde ik me oprecht voldaan.

Minder bevredigend is het algehele gebrek aan spektakel. Waarom ogen die graphics zo flets, Milestone? Komt de interface uit het jaar nul? En **zijn er soms grasmaaiers gebruikt voor de audio?** Jammer, want voor een racegame met maar de helft aan banden, is MotoGP 15 verder helemaal niet slecht...

OORDEEL:



VERDWAALSIMULATOR IS DE WEG KWIJT



Na de mysterieuze inleiding met een werkelijk uitgangspunt, word je pardoes in een woeste wereld geworpen. **Je zwerft door realistisch ogende, griezelig belichte bossen,** waar je eigenlijk weinig bijzonders doet. Maar tóch is het spannend. Omdat je weet dat elk moment de schrik om je hart kan slaan. Bijvoorbeeld door subtiele en minder subtiele bovennatuurlijke verschijningen. Of een plotselinge dood. Ondertussen voert de in raadselen sprekende vertelstem de spanning verder op.
Wie zich net als ik door het vooruitzicht van een dergelijke, verdwaalsimulator-achtige 'videogame' voelt aangesproken, zal bijzonder van Kholat genieten. In elk geval het eerste uur.



Titel: Kholat
Platform: PC
Prijs: € 17,99

Er zijn veel zaken die vóór Kholat spreken. Het werkelijke uitgangspunt van het verhaal, bijvoorbeeld. In januari 1959 gingen tien Russische studenten op expeditie in het noordelijke Oeralgebergte. Op 2 februari vonden ze allemaal onder mysterieuze omstandigheden de dood. Een tent was opengereten. Twee lijken droegen enkel ondergoed. De tong van een ander ontbrak. Google op 'ongeluk in de Djatlovpas' en je leest meer intrigerende details, die je ook in de inleiding van Khlalot krijgt opgediend.
Het volgende pluspunt, de graphics. Dit is een indiegame, maar dan wel **een indiegame die draait op de Unreal Engine 4.** En dat is te zien. Bijvoorbeeld aan de ansichtkaartachtige winterlandschapjes, subtiele belichtingen en dwarrelende sneeuwvlokjes die aan je ogen voorbij trekken.

Wat ons meteen voert naar het volgende sterke punt van Kholat, de sfeer. Eigenlijk is dat het sterkste punt van de game.
Dat gevoel van verwondering over opmerkelijke objecten in je omgeving, de nieuwsgierigheid naar hoe dat werkelijke uitgangspunt via belevenissen in de game zal worden uitgediept, het blijft wel een uur boeien.
Helaas is de frustratie over de minpunten van Kholat na dat eerste uur te hoog opgelopen om nog lekker in het sfeertje mee te kunnen gaan.
Je begrijpt, we zijn bij de minpunten aanbeland.
Om te beginnen: het gebrek aan gameplay. **Je zwerft van locatie naar locatie om notities te vinden en sterft af en toe een plotselinge, nauwelijks te voorkomen dood.** Dat is het. En dat wordt op den duur knap irritant. Ook omdat je eigen positie niet op de plattegrond wordt aangegeven. Is dat om het spel re-



Titel: Payday 2: Crimewave Edition
Platform: Xbox One / PS4
Prijs: € 49,95

LEUKER DAN DOKTERTJE SPELEN



Vraag een 7-jarige snotneus wat ie later worden wil, en het antwoord is dokter, piloot of brandweerman. Maar ik? Ik zei altijd boef. Yep, ook toen ik jong was, vond ik het leuk om mijn kont tegen de krib te gooien. Gelukkig ben ik met de jaren wel milder geworden. En werd ik geen crimineel, maar gamejournalist.
Een kleine twee jaar geleden vielen mijn oude droom en huidige passie plots perfect samen met Payday 2, een alleszins vermakelijke misdaadsimulator, die vooral in co-op de show stal. Matige graphics, kleine bugs en repetitieve gameplay zorgden er echter voor dat het spel toch ook weer als een dief in de nacht voorbij sloop.

Nu, met de Crimewave Edition voor Xbox One en PlayStation 4, probeert developer 505 Games het opnieuw. En het moet gezegd: daar slagen ze aardig in. Allereerst omdat de volle buit aan DLC-content (en dat is behoorlijk wat) in deze über-editie gepropt zit. Daarnaast ziet het er een stuk scherper uit allemaal, en hebben je maffiose teamgenootjes niet langer het IQ van de Zware Jongens.
Helaas kent Payday 2 verder veel van dezelfde problemen. Zo MOET je de game in co-op spelen om er optimaal van te genieten.
En eindigt zowat elk level, of je nu de Mona Lisa of de lolly van een peuter steelt, in een voorspelbare shootout met de politie.
Toch, het is nog altijd leuker dan doktertje of brandweerman spelen...

OORDEEL:



BEESTENBOEL MET EEN OPGEBLAZEN GEVOEL





Titel: Super Exploding Zoo
Platform: PS4 / PS Vita
Prijs: € 9,99

Als je dierentuin wordt aangevallen door buitenaarde wezens, omdat ze op zoek zijn naar eieren, zit er niks anders op dan er hordes dieren op af te sturen die zichzelf opblazen!
Super Exploding Zoo neemt zichzelf duidelijk niet heel serieus, maar laat je niet neppen door de humor en de cartoony graphics stijl, want **de game gaat strategisch verder dan je denkt.**

De aliens moet je aanvallen met een grote groep, maar daarvoor moet je wel eerst alle dieren in het level bevrijden. Ze hebben allemaal hun eigen specialiteit en daardoor is het af en toe flink puzzelen en uitzoeken hoe je het beste zo snel mogelijk alle dieren bij elkaar krijgt. In het begin van de game is het allemaal nog vrij simpel, maar later moet je je grijze massa flink aan het werk zetten. **Het concept van de game is verfrissend** en door de vele verschillende soorten dieren is het mega uitdagend.

SCORE:





alistischer te maken? Dan hadden ze ook wel wat aan het verhaal mogen doen.

Het werkelijke uitgangspunt van Kholat grijpt je meteen bij de keel, en geeft alles wat daarop volgt een heftige lading. Totdat de makers hun hand overspelen met veel te veel bovennatuurlijke shit en veel te dramatische teksten.
Ik kreeg na een uur of zo het idee dat de makers van Kholat in een dappere poging het fenomeen videogame te ontstijgen zelf de weg een beetje waren kwijtgeraakt, om uiteindelijk compleet in hun eigen **paranormale prietpraat en pompeuze pretenties** te verdwalen.
De game schijnt zes uur te duren en wordt door andere reviewers hoog beoordeeld, maar na twee uur waren ze mij in elk geval helemaal kwijt.

SCORE 48

POEPEN 2.0



Titel: You Must Build A Boat
Platform: Android / iOS / PC
Prijs: € 2,99 / € 2,99 / € 4,99

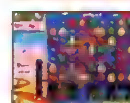
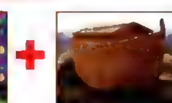
Het was weer eens zover. Ik had weer een mobiele game te pakken die er voor zorgde dat ik vaker en langer naar de WC ging dan normaal, bushaltes miste en te laat ging slapen.
You Must Build A Boat, is de naam van de boosdoener én mijn levensmissie de afgelopen paar weken. You Must Build A Boat is **een ogenschijnlijk simpele drie-op-een-rij puzzelgame** à la Bejeweled en Candy Crush met lelijke graphics maar - je ziet de bui al hangen - schijn bedriegt.

You Must Build A Boat is **de spirituele opvolger van 10,000,000 van dezelfde maker**. Je poppetje rent automatisch door een dungeon waar hij verschillende obstakels moet overkomen door bepaalde blokken met elkaar te matchen. Vijanden overmeester je door zwaarden te matchen, schatkisten open je door sleutels te combineren und so weiter.

De diepgang in You Must Build A Boat komt door de progressie tussen de dungeons door. In elke dungeon verzamel je geld en door quests te voltooien, vergaar je extra winkels en vendors op de boot die je aan het bouwen bent. Je kan allerhande upgrades en boosts kopen en die heb je weer nodig voor de latere moeilijkere dungeons.
You Must Build A Boat is net als zijn voorganger **de ideale game voor tijdens het poepen**. De potjes zijn kort maar de progressie is permanent en er zit net genoeg afwisseling in om boeiend te blijven.



OORDEEL:

 +  = 



Titel: Dr. Mario: Miracle Cure
Platform: 3DS
Prijs: € 9,99

OVERMATIG PILLENGEBRUIK



Dr. Mario promoot al sinds 1990 het gebruik van enorme hoeveelheden pillen om problemen op te lossen, maar niemand doet er iets aan. In de nieuwste versie leidt geroutineerd pillengebruik zelfs tot power-ups met potentieel verslavende effecten. Dat is het nieuwe. En al het oude zit er ook weer in. **[illegible]**

Ik vond het stiekem ook best leuk om de game weer even te testen. Maar verslavende effecten of niet, ik ga hier geen dagen, weken, maanden meer aan blijven hangen. Die tijd heb ik gehad. **[illegible]** Dat gevoel van 'been there, done that', daar helpt geen pil tegen.

OORDEEL:
Om mij weer verslaafd te krijgen, is meer nodig dan dit zogenaamde 'wondermiddel'.

DE OUDSTE NIEUWE GAME VAN DEZE MAAND



Titel: Earthbound Beginnings
Platform: Wii U (NES Virtual Console)
Prijs: € 6,99

De Earthbound serie is hier in 't westen het best bewaarde geheim van Nintendo: het geniet een haast mythische reputatie, maar alleen onder de meest loyale Nintendo fans. Alleen zij die de ware oorsprong wilden weten van de koddige vechters Ness en Lucas uit Super Smash Bros. zijn in contact gekomen met **wellicht de meest hartverwarmende RPG-reeks allertijden.**

Hoe dit komt? Heel simpel, de drie titels (Mother op de NES, Mother 2 op de SNES en Mother 3 op de GBA) hebben nooit een Europese release gehad, totdat Earthbound (de westerse versie van Mother 2) twee jaar geleden eindelijk op de Europese Wii U Virtual Console verscheen. Het was het wachten waard, want Ness z'n legendarische avontuur breekt niet alleen met vele moeizame JRPG conventies, maar vertelt ook **een onvergetelijk verhaal over vriendschap, de essentie van kind zijn en de verwarrende reis die adolescentie heet.** (Je zou bijna vergeten dat de game in eerste instantie over een nachtmerrie-achtige buitenaardse invasie lijkt te gaan.)

Dat 26 jaar (!) na de Japanse release eindelijk een prima gelokaliseerde Earthbound Beginnings (Mother 1, dus) een Europese uitgave heeft gekregen, is alleen al vanwege de historische waarde iets om heel erg enthousiast over te zijn. Maar eerlijk is eerlijk: wie het superieure Earthbound al heeft gespeeld (jij ook, hopelijk) zal Beginnings toch ervaren als een flinke stap terug, en niet alleen vanwege de generatiekloof tussen de NES en SNES.
Vooral de onvergeeflijke moeilijkheidsgraad kan demotiverend werken, met een eerste helft die pas na een behoorlijk tijdje turn-based grinden haalbaar voelt.
Dat daarnaast het verhaal en de hoofdrolspelers in veel opzichten erg vergelijkbaar zijn met die van Earthbound, zorgt ervoor dat Beginnings toch een beetje aanvoelt als mosterd na de maaltijd. Het clichématige advies 'alleen voor de échte fan' is zelden zo van toepassing geweest, maar dat verandert niet dat 't alsnog een godswonder is dat we een onbereikbare, revolutionaire titel als deze na al die tijd alsnog kunnen ervaren.



OORDEEL:



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 Welke droom van Tjeerd is nooit uitgekomen?
- A) Seks met de oma van Graddus
- B) Een carrière als voetballer in Ajax 1
- C) Een goede review voor PU schrijven

2 Hoe luidde de reclameslogan van Lego?
- A) Met Lego ben je altijd in je nopjes
- B) Lego: daar kun je op bouwen
- C) Van Lego kun je alles maken

3 Hoe is Samuel aan RSI aan z'n polsen gekomen?
- A) Hij heeft te veel met z'n stick gespeeld
- B) Hij is helemaal naar Zuid-Afrika gelift
- C) Hij heeft een zeer veeleisende vriendin

4 In de Rock and Roll Hall of Fame vinden we onder de letter 'p' onder andere:
- A) Pink Floyd, Prince en The Police
- B) Drs. P, Patricia Paay en Gerard Palts
- C) Ome Henk (de commissieleden zijn allemaal dyslectisch)

5 Seks verkoopt, seks is fijn maar het blijft uiteindelijk...
- A) Een soort van neuken
- B) Een illusie
- C) Een verplicht nummertje

6 Wat voor grappen werden er gemaakt over vrouwenvoetbal in FIFA 16?
- A) Over diepgaan en penetreren
- B) Over harde noppen en blessuretiet
- C) Over Standard Lik, Beffica en Schaam-spleet United



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN UE BOOM BLUETOOTH SPEAKER VAN ULTIMATE EARS T.W.V. 170 EURO

-PU 261 LIGT 21 JULI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- SPEELT BANGERIK TJEERD BIBBEREND EEN HEEL ENG EN BLOEDERIG HORRORSPELLETJE OP DE PS4.
- LEES JE HOE DE REDACTEUREN DE ZOMER ZIJN DOORGEKOMEN.
- CHECKT NINO ZIJN LANGVERWACHTE TWEEDE THUISFRONT.
- KRIJGEN WE BEZOEK VAN EEN MAN MET EEN OOGLAPJE EN EEN NEPPE HAND.
- ONDERGAAT JAN EEN KONINKLIJKE QUEST.
- HEBBEN WE WEER OUDERWETS BEHOEFTE AAN SNELHEID.
- HEEFT EEN KALE KILLER IN EEN MAATPAK MEER MOGELIJKHEDEN OM TE MOORDEN DAN OOIT!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFTEN.

Ed had de bijschriften voor LEGO Jurassic World al gemaakt voordat Wouter z'n tekst inleverde. Bleek die dwaas er een soort van Top Tien van te hebben gemaakt, waarin helemaal geen plaats meer was voor gameplay screens en bijschriften. Om jullie toch een idee te geven van de gameplay én Ed z'n pogingen tot humor, plaatsen we de drie plaatjes die we eigenlijk klaar hadden liggen.

WAT IS EEN ANDER WOORD VOOR 'EIEREN LEGGEN'?

GEEN EIDEE

EIJACULEREN

IK RAAK HIER ALTIJD WEER GE-EIMOTIONEERD DOOR.

MMM... DIT KON JE TOCH VERWACHTEN OP EEN EILAND.

DIT LOOPT HELEMAAL UIT DE KLAUWEN.

WAAR IS COMMISSARIS T-REX ALS JE 'M NODIG HEBT..

BEN IK HIER GOED VOOR EEN GASTOPTREDEN IN DE DINO SHOW?

POSEUR VAN DE MAAND

Deze maand willen we graag aandacht vragen voor het gebruik van de vingers door PU's vaste Poseur, want ook daar wordt door hem altijd over nagedacht. Jan maakt hier het zogenaamde schaarteken (dat heeft zo'n diepe betekenis dat zelfs wij geen idee hebben) en tegelijkertijd geeft hij (via zijn rechterwijsvinger) op even subtiele als bescheiden wijze aan dat hij vergeleken met Assassin Jacob Frye eigenlijk maar een lulletje is.



MAG IK HET BONNETJE?

Dat er in zo'n weekje in LA heel wat geld doorheen gaat (reis, autohuur, villa) snap je wel, en als je weet dat dit slechts één van de kassabonnen was, begrijp je ook dat Jan met een compleet Freek Vonk verzamelalbum terugkwam.



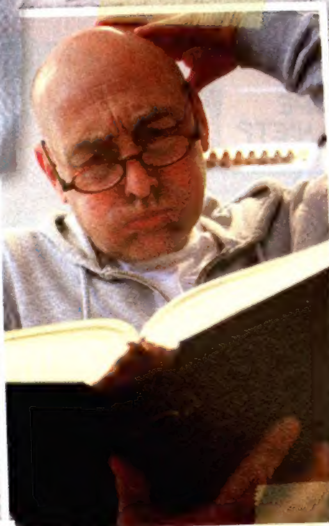
BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV


FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED


TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ook deze maand verzamelde Ed weer een paar taalkundige missertjes van de PU-redacteuren. Rechts de uitleg van onze eindbaas.

Het koren voor z'n neus wegmaaien	= Klinkt goed, maar de uitdrukking is: 'het gras voor de voeten wegmaaien'
De koek is redelijk dun	= Een specialiteit van Jan is het door elkaar halen van twee bekende uitdrukkingen: 'de spoeling is dun' en 'de koek is op'
Ik geloof hem blind op zijn woord	= Opnieuw een 'Jantje': 'je hebt blind vertrouwen' óf 'je gelooft iemand op zijn woord'
Vrouwelijke gamers die steeds meer voeten in de aarde krijgen	= Als iets 'voeten in de aarde heeft', houdt dat in dat iets moeite kost. Hier wordt bedoeld: 'vaste voet aan de grond krijgen', dus dat iets gebruikelijk wordt.





CHICK VAN DE MAAND

Zoals jullie in dit nummer hebben kunnen lezen, waren er op de afgelopen E3 veel minder boothbabes aanwezig dan vroeger. Okay, dat is dus de nieuwe trend, en als je er over nadenkt, klopt het ook wel... maar dan is deze rubriek wellicht ook niet meer van deze tijd?

Onze Ed kreeg bijna een hartverzakking. "Mijn lievelingsrubriek weg uit Smorgasbord? Een E3 PU zonder boothbabes erin? Mag ik straks zelfs door m'n zonnebril niet eens meer naar mooie vrouwen staren? Dan kan ik net zo goed het klooster in!"

Nadat we opa een beetje tot bedaren hadden gebracht, kozen we voor een foto van Aloy, het vrouwelijke hoofdpersonage uit Horizon: Zero Dawn. Geen sexy babe, maar een stoere heldin, zoals dat hoort in deze tijd.

Er is alleen één dingetje... Ed is als eindredacteur degene die deze pagina als laatste ziet, dus kan hij voordat de pagina's naar de drukker gaan nog van alles veranderen, en het zou zomaar kunnen dat die ouwe viezerik...















WEL FOTO'S, GEEN BIJSCHRIFTEN

Normaal gesproken komen onze jongens met honderden foto's terug van de E3 en was het voor Ed nooit een probleem om een spreadje met lollige bijschriften te maken in de special. Omdat de jongens dit jaar maar met z'n vieren waren en enorm druk waren met videobeeld schieten en games checken, was het aanbod wat mager, en dus hield Ed het slechts op één paginaatje onderbroekenlol.

De leukste niet gebruikte foto's vind je hier. Hadden jullie er wél leuke bijschriften bij geweten? Zo ja, dan ligt het helemaal niet aan het aanbod, maar raakt onze eindbaas z'n skills gewoon een beetje kwijt...









FRAME DROP

ARTIST SELECT: JORDI PETERS







